

PC ACTION

SCHIEB'S DIR REIN!

DVD

TOP-DEMOS:

**UNREAL TOURNAMENT 2003 &
NO ONE LIVES FOREVER 2 (NEU)**

Mit 26
Gratissspielen
auf DVD!

BORG DIR DIESES HEFT NICHT, KAUF ES!!!

ELITE FORCE 2

**KLINGONE, KLINGELINGELING: DER NACHFOLGER DES
BESTEN STAR-TREK-SHOOTERS STEHT VOR DER TÜR!**

77 DINGE, DIE DU WISSEN MUSST!

ANNO 1503

**ZWEI WOCHEN DAUERTEST! WIR VERRATEN, OB SIE AM
25. OKTOBER 50 STEINE IN DEN LADEN SCHLEPPEN SOLLN.**

HIER WERDEN SIE GEHOLFEN! ODER DOCH NICHT?

DER HOTLINE-TEST

**ABZOCKE ODER SPITZEN-SERVICE – DIE REDAKTION
STARTETE FÜR SIE DEN GROSSEN LAUSCHANGRIFF!**

DVD-EDITION MIT 4.700 MB DATEN



**10 Spiele-Demos,
16 Videos, über
1 Gigabyte Patches,
Tools, Treiber, Add-ons,
Maps und Mini-Spiele!**

**TOP-DEMOS: UNREAL TOURNAMENT 2003
und NO ONE'S LIVES FOREVER 2 (neu)**

**8 weitere Demos, darunter: Delta Force:
Black Hawk Down, WWF Raw, Beach
Life, Madden 2003, American Conquest**

16 SCHARFE SPIELVIDEOS!

**Darunter: Elite Force 2, New World Order, Tron 2,
Anno 1503, Age of Mythology, Aquanox 2, Robin
Hood, FIFA 2003, PCA in Gefahr: Die Mädels-LAN**

NUR AUF DVD:

24 Gratissspiele, CS-Clan-Video, jede Menge Tools

Kompletter DVD-Inhalt ab Seite 6!

32-SEITIGES BOOKLET IM HEFT



DER ERSTE TEST!

**NO ONE
LIVES
FOREVER**

2

**WIE EIN FEUCHTER TRAUM: NIE WAR ES SCHÖNER, MIT EINER FRAU
RUMZUSPIELEN! DER HEISSESTE EGO-SHOOTER ALLER ZEITEN IST DA!**

SPIELETTIPPS: HITMAN 2 • BATTLEFIELD 1942 • U. V. M.



4 195002 704998

HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN



BEST DISPLAYED WITH...



BEST PLAYED WITH...



www.eidos.com

Monsterkill!

Wie vermutlich die halbe PC-Spiele-Welt ist auch die PC-ACTION-Redaktion momentan dem *Unreal Tournament 2003*-Wahn verfallen. Besonders Chefredakteur Bigge und sein Stellvertreter Fränkel haben einen perfiden Plan zur Eroberung der Online-Welt ausgeheckt. Doch lesen Sie selbst!



Christian Bigge: Sag mal, Fränkel, haben Sie unsere Schreibsklaven gesehen?

Harald Fränkel: Jetzt, wo Sie's sagen: Nein, seit 2 Tagen nicht.

[nebenan]:

Tanja Bunke: Wenn Sie mir mit dem Laser-Rifle noch einmal einen Headshot verpassen, werde ich ernsthaft böse.

Joachim Hesse: Wer seinen Spieler „Gaystar“ nennt, hat einfach nichts anderes verdient!

Alex Geltenpoth: „Todeswunsch“ klingt auch nicht besser. Jeder spielt eben so, wie er heißt. Deshalb bin ich auch „General

Geltix“: wegen meiner großen taktischen Überlegenheit.

Ahmet Iscitürk: Nur weil Sie dauernd mit den Sekundärfunktionen Ihrer Knarren durcheinander kommen, würde ich nicht von taktischer Überlegenheit sprechen.

Christian Sauerteig: Ruhe jetzt, der „Godfather of Sex“ fordert zu einer neuen Runde Deathmatch auf dem Server!

Benjamin Bezold: Vielleicht werden Sie ja diesmal nicht wieder Letzter, hehe ...

Tanja Bunke: Ruhe, Bezold, Sie elender Kriegstreiber. Ich brauche Ruhe,

damit ich meine weibliche Intuition entwickeln kann und so gut werde wie die Iron-Girlzz.

[Bigge und Fränkel loggen sich als BrandIR und Scheitan666 auf dem Server ein und frägen alles weg]

Harald Fränkel: So, nichts-nutziges Pack. Nach dieser Abfuhr bitte zurück an die Arbeit!

Christian Bigge: Zum Glück kennen die nicht unser geniales *UT 2003*-Booklet, das der PC-ACTION beiliegt. Sagen Sie mal, Fränkel, wo stehen dort noch mal die ganzen Adrenalin-Moves?

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND
ACTIONSPIELE

... weiß nicht, welchen Schwierigkeitsgrad Jo bei *UT 2003* gewählt hat und ist gar nicht so böse, wenn ab und zu mal gezoxt wird.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE

... grüßt den unbekannten Leser, der ihn neulich auf der Rolltreppe im ProMarkt angequatscht hat: Lass dir mal die Haare schneiden! ;)



ALEXANDER GELTENPOTH
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE

... plant, das Weihnachtsmenü mit acht Gängen selbst zu kochen, und fürchtet sich schon vor dem Geschenk-Shopping.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND
ADVENTURES

... ist göttergleich, weil er *UT 2003*-Endgegner Malcom im ersten Anlauf niedergestreckt hat, und schnibbelt zur Endspannung Musikvideos zusammen.



CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND
SPORTSPIELE

... verschlingt gerade die Autobiografie seines Idols Dieter Bohlen und bläst schon mal den Plastikweihnachtsbaum auf – ist ja bald so weit.



TANJA BUNKE
ACTION- UND ROLLENSPIELE,
ADVENTURES

... plant, einen Massagekurs zu besuchen, damit sie ihren Freund mal richtig verwöhnen kann. Am Rücken natürlich.



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND
SIMULATIONEN

... belegt einen Tanzcrashkurs, damit er sich auf dem Sanitätsball der Bundeswehr Ende des Monats nicht blamiert. [Anm. d. Red.: Das passiert so oder so.]



AHMET ISCITÜRK
SPORTSPIELE UND ACTION

... weint jede Nacht, weil es Cate Archer gar nicht wirklich gibt, und widmet sich dem öffentlichen Nahverkehr.

TEST DES MONATS

ab Seite
72

NO ONE LIVES FOREVER 2

Von wegen schwaches Geschlecht! Sie ist endlich zurückerkehrt – und zwar besser und spektakulärer als je zuvor. Die Rede ist natürlich von Super-Agentin Cate Archer, die in *No One Lives Forever 2* nicht nur russischen Bösewichten zeigt, wo der Hammer hängt. Agent 007 wird sich in *James Bond: Nightfire* ganz schön anstrengen müssen, um Cate das Wasser reichen zu können. Aber lesen Sie doch selbst ...

THEMA DES MONATS

ab Seite
46

Elite Force 2

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2003. Das bislang beste *Star Trek*-Spiel erhält einen Nachfolger. Auch in *Elite Force 2* zücken Sie Ihre Laser gegen Romulaner, Borg und Klingonen. Diesmal befehlen Sie allerdings die taurische Enterprise der nächsten Generation und auch sonst gibt's viel Neues zu entdecken. Wir haben uns für Sie bereits jetzt im All umgesehen.

PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION: **11/2002**

Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

Auftakt	3
CD/DVD-Inhalt	6
CD/DVD-Umtauschcoupon	177
Darauf wartest du	45
Das Allerletzte	178
Die zock ich am liebsten	30
Hersteller-Hotlines	176
Impressum	177
Inserentenverzeichnis	176
Leserbriefe	28
Redaktionspiegel	71
Sperrmüllabfuhr	34
Spielereferenzen	71
Stimmzettel	18
Testphilosophie	70

AKTUELL

America's Army	70
Battle Realms: Winter of the Wolves	70
Cold Zero	15
Devastation	13
Enclave	12
Gothic 2	45
Hannibal	13
Herr der Ringe: Die Gefährten	16
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	45
Jedi Knight 3	13
Knight Rider	18
Medal of Honor: Spearheads	44
Need For Speed 6	13
Racing Simulation 3	14
Splinter Cell	15
The Y-Project	18
WWE Raw	14
X-Men	16
Yager	45

BLICKPUNKT

Der Hotline-Test	36
Der große Lauschangriff: Zum zweiten Mal haben wir Hersteller-Hotlines unter die Lupe genommen. Haben die Spielefirmen aus ihren Jugendsünden gelernt?	
Frauenpower	42
Bei den letzten PC-ACTION-WWCL-Finals haben sie jede Counter-Strike-Partie gewonnen, selbst gegen mTw und das SchrotCommando. Wer steckt hinter den Iron-Girls?	

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Elite Force 2	46
Sind Sie ein Trekkie? Dann hat für Sie ein Countdown begonnen. Der Countdown für das wichtigste Star Trek-Festival am PC der nahen Zukunft. Heizen Sie die Laser auf!	
Aquanox Revelation	56
Anno 1503	58
FM 2003	62
Robin Hood	66
New World Order	52

TEST

TEST DES MONATS:

No One Lives Forever 2	72
Präsentiert sich Cale in Bestform? Schnell nachschauen!	
Age of Mythology	94
Archangel	92
Beach Life	111
Budgetspiele	ab Seite 120
Celtic Kings	114
Clan Mech Pack	113
Colobot	115
Conflict Desert Storm	88
Die Sims: Tierisch gut drauf	112
Disciples 2 (dt.)	113
Emergency 2	98
Empire E.: Zeitalter der Eroberungen	110
Erik Zabels Cycling Manager	115
Fila World Tour Tennis	104
Fly to Hawaii	114
Fußballmanager Fun	110
Innersphere Mech Pack	113
Iron Storm	80
Jacques Villeneuve's Racing Vision	102
K. Hawk	113
Links LS 2003	106
Moral Minus	114
Morrowind (dt.)	113
Party Games	116
Prisoner of War	100
Project Nomads	84
Pusher	115
Recharge	115
Ring 2 – Götterdämmerung	115
Scenery Budapest	114
Spanish Airports	114
The Partners	112

SPIELERFORUM

Age of Wonders 2	128
Counter-Strike	124
Gratisspiele	135
GTA 3	126
Half-Life	130
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	130
Morrowind	128
Neverwinter Nights	129
Operation Flashpoint	132

SPIELETIPPS

Kurztips	140
Battlefield 1942	143
Hitman 2	151

HARDWARE

Aktuelles	162
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler	

BLICKPUNKT:

Der Mini-PC für LAN-Partys	166
Tragbare PCs können sich lohnen und kosten nicht die Welt.	
Referenzen	172

Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick

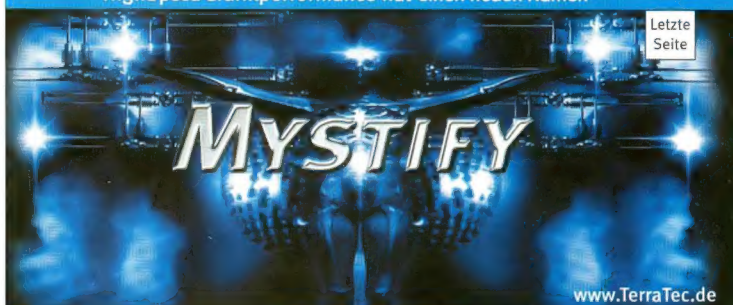
TEST: Athlon XP 2400+ - 2800+	164
Intel hat die schnellsten Prozessoren? Bis jetzt.	

Doch nun zündet AMD den Nachbrenner ...

TEST: Die richtige Soundkarte für Sie!	168
Jetzt setzt's heiße Ohren! Gibt's Alternativen zur Audigy 2?	

THEMA TECHNIK: BIOS-Tuning und IRO-Einstellungen	174
Auch PC-Neulinge können schnell und sicher eingreifen, wenn der Rechner zickt oder lahmt.	

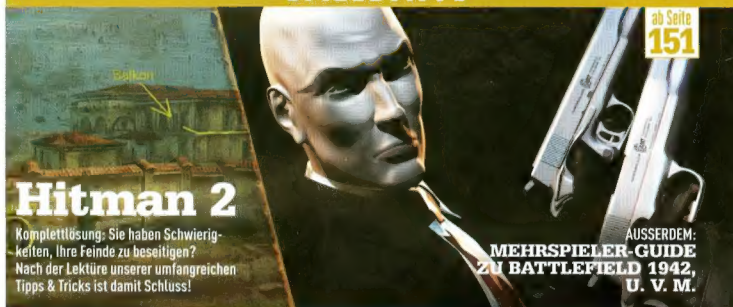
HighSpeed Grafikperformance hat einen neuen Namen



Letzte Seite

www.TerraTec.de

SPIELETIPPS



ab Seite 151

Hitman 2

Komplettlösung: Sie haben Schwierigkeiten, Ihre Feinde zu beseitigen? Nach der Lektüre unserer umfangreichen Tipps & Tricks ist damit Schluss!

AUSSERDEM:
**MEHRSPIELER-GUIDE
ZU BATTLEFIELD 1942,
U. V. M.**

HARDWARE



ab Seite 168

Ohrenschmaus!

Creatives Audigy 2 schmeichelt wie kein zweites Soundbrett Ihren Hörmuscheln, ist aber nicht ganz billig. Wir haben auch den Alternativen gelauscht.



PCA-GOLD



AUF DVD



AUF CD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION DVD

4,7 Gigabyte Daten 10 Spiele-Demos, darunter: Unreal Tournament 2003, No One Lives Forever 2 – neue Einzelspieler-Demo, Delta Force: Black Hawk Down, WWE Raw, Madden NFL 2003, Beach Life, Gefuehr! 16 Spiele-Videos, darunter: Anno 1503, New World Order, James Bond 007: Nightfire, Knight Rider, FIFA 2003, Age of Mythology, Robin Hood, Counter-Strike: Der PC-ACTION-Film, PCA in Gefahr – Die Mädels-LAN 24 Gratisspiele, Spielerforum, Wallpaper für Ihren Desktop, Jede Menge Tools, Treiber und Zusatzprogramme

PC ACTION POCKET MIT CD-ROM

Über 650 Megabyte Daten 3 Spiele-Demos: No One Lives Forever 2 – neue Einzelspieler-Demo, Moral Minus, Recharge 3 Spiele-Videos: James Bond 007: Nightfire, Robin Hood, PCA in Gefahr – Die Mädels-LAN 10 Gratisspiele, Spielerforum, alle aktuellen Treiber und Updates

AB SEITE 6: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

Schieb's dir rein!

TOP-DEMO

UNREAL TOURNAMENT 2003



You have won the match! Wir öffnen die Pforte zu den neuen *Unreal*-Kampfarenen und begrüßen Sie zum derzeit besten Mehrspieler-Shooter. Während die Karten „Antalus“ und „Asbestos“ zum Deathmatch-Spiel einladen, gilt es bei „Citadel“, die Flagge des Gegners ins eigene Lager zu holen. „Anubis“ stellt den neuen Spielmodus „Bombing Run“, eine Art Rugby, vor. Sie können via LAN, Internet oder gegen Bots spielen. Achtung: DirectX 8.1b wird vorausgesetzt.

GENRE: Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG: P 733, 128 MB
HD-SPEICHER: 300 MB
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Ja
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.unrealtournament2003.com
PUBLISHER: www.epicgames.com

BEACH LIFE



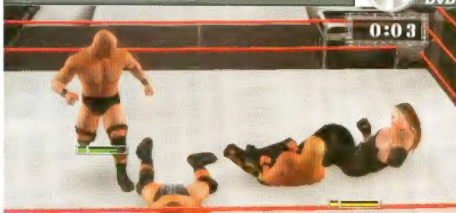
Während in Deutschland der Herbst Einzug hält, wird es mit *Beach Life* wieder Sommer. Das Ferienparadies der Insel Tinsay wartet auf Sie: Bauen Sie für die Bade-gäste Attraktionen auf, versorgen Sie sie mit Bier und kümmern Sie sich um anfallenden Abfall! Nebenbei genießen Sie Tag-, Nacht- und Wetterwechsel und beobachten, wie immer neue Urlaub-

ber anreisen, sich auf Ihrer Insel vergnügen und von Haien verspeist werden. Lustig!

GENRE: Wirtschaftssimulation
VORAUSSETZUNG: P 450, 128 MB
HD-SPEICHER: 400 MB
GRAFIK: DirectDraw
MEHRSPIELER: Nein
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.eidos.de/games
PUBLISHER: www.eidos.de

WWE RAW



Für die Wrestling-Fans unter unseren Lesern haben wir diesen Monat ein ganz besonderes Schmankerl. Nämlich die spielbare Demoversion zu THQs *WWE Raw*. Endlich können Sie auch auf dem PC mal wieder die Fäuste und andere Körperteile fliegen lassen. Mit Gamepad oder Tastatur lassen Sie Ihren Catcher im Ring „Back Breakers“, „Drop Kicks“ oder „Choke Slams“

durchführen. Zwei Charaktere stehen Ihnen hierfür in der Demo zur Auswahl. Wir wünschen Hals- und Beinbruch!

GENRE: Sportspiel
VORAUSSETZUNG: P 500, 64 MB
HD-SPEICHER: 100 MB
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Ja
VERÖFFENTLICHUNG: November 2002

WEBLINKS
SPIEL: www.thq.de
PUBLISHER: www.thq.de

TOP-DEMO

NO ONE LIVES FOREVER 2 – NEUE EINZELSP.-DEMO



Passend zu unserem Test des Monats ab Seite 72 haben wir für Sie auf unsere Silberscheibe die neue Demoversion von *No One Lives Forever 2* gepresst. Darin ver schlägt es Sie zunächst nach Japan, wo Sie auf diese Ninja-Tussen treffen. Anschließend geht's ab in eine mysteriöse Unterwasserbasis und zu guter Letzt ins saukalte Sibirien. Erleben und genießen Sie Cate Archer in Bestform. Wir wünschen viel Spaß mit diesem exzellenten Ego-Shooter.

GENRE: Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG: P 500, 128 MB
HD-SPEICHER: 95 MB
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Ja
VERÖFFENTLICHUNG: 31. Oktober 2002

WEBLINKS
SPIEL: www.noonelivesforever.com
PUBLISHER: www.vivendi-universat-interactive.de

DVD/CD INHALT

DVD-INHALT

DEMOS:

American Conquest
 Beach Life
 Delta Force: Black Hawk Down
 Gefeuert!
 Madden NFL 2003
 Moral Minus
 No One Lives Forever 2 – Einzelspieler-Demo
 Recharge
 Unreal Tournament 2003
 WWF Raw

VIDEOS:

Vorschau:

Age of Mythology
 Anno 1503
 Aquanox: Revelation
 FM 2003

New World Order

Robin Hood

Angespielt:

Prisoner of War
 Project Nomads
Spezial:
 PCA in Gefahr: Die Mädels-LAN
 Counter-Strike: Der PC-ACTION-Film

Trailer:

Cold Zero
 Elite Force 2
 FIFA 2003
 James Bond 007: Nightfire
 Knight Rider
 Tron 2.0

NEUE PATCHES:

Age of Wonders 2 v1.2 (d)
 America's Army v1.2.0 von v1.1.1 (e)
 America's Army v1.2.1 (e)
 Battle Realms – Battle Pack 3 (d)
 Battlefield 1942 – MP-Demo v1.1 (e)
 C&C Renegade Dedicated Server
 C&C Renegade v1.034 (d)
 Die Hard Nakatomi Plaza v1.02.3 (d)
 Divine Divinity Hotfix 5 (d)
 Divine Divinity v1.1 (dL)
 Dragonfarm v1.1 (d)
 Grand Prix 4 v4.0 (e)
 Neverwinter Nights Updater v1.09 (e)
 Neverwinter Nights v1.24 (e)
 UT 2003 Demo-Patch #1
 Warcraft 3 v1.02 (e)
 Warcraft 3 v1.02a (e)

HARDWARE-TREIBER:

Win9x Me:

Ati Control Panels 6.13.10.3017 WinMe
 Ati Radeon 4.13.01.9050 (Catalyst 02.2)
 Ati Radeon 9700 Pro Direct3D-Fix
 Ati Radeon Referenztreiber 7.74
 Creative Riva TNT – Geforce4-Treiber 30.82
 Leadtek Riva TNT – Geforce4-Treiber 29.42
 Nvidia 3D-Stereotreiber 30.82
 Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 30.82
WinXP 2000:
 Ati Control Panel 6.13.10.3017
 Ati Radeon 5.13.01.6118 (Catalyst 02.2) WinXp
 Ati Radeon 6.13.10.6118 (Catalyst 02.2) WinXp
 Ati Radeon 9700 Pro Direct3D-Fix WinXp
 Ati Radeon 9700 Pro Direct3D-Fix WinXp

Ati Radeon Referenztreiber 7.74 WinXp
 Ati Radeon Referenztreiber 7.74 WinXP
 Creative Riva TNT – Geforce4-Treiber 30.82
 Leadtek Riva TNT – Geforce4-Treiber 29.42
 Nvidia 3D-Stereotreiber 30.82
 Nvidia Detonator (TNT – Geforce4) 30.82
 Nvidia WDM-Treiber 1.08

TOOLS UND EXTRAS:

0190-Warner
 26 SHAREWARE-SPIELE
 Acrobat Reader
 Any CD
 Asus Tweak-Utility 3.64b
 Atuner 1.2.0.5
 DeskPartner
 Detonator-Lock
 DirectX 8.1 WinXp
 DirectX 8.1 Win9x_Me
 Gamespy
 PC Suite 602
 Rage3D Tweak 3.6
 Refreshlock 2.02
 Refreshrate-Fix MKII 2.00 E
 RivaTuner 2.0 RC 11.1
 ScreenActivator
 ScreenActivatorIDE
 SPIELERFORUM
 SuperSpamKiller
 TippGenerator
 TIPS & TRICKS
 TV Genial
 TVTool 4.5
 VideoCockpit
 WALLPAPERS

WinDVD [Trial]

WinZip

CD-INHALT:

DEMOS:

Moral Minus
 No One Lives Forever 2 – Einzelspieler-Demo
 Recharge

VIDEOS:

Robin Hood
 James Bond 007: Nightfire
 PCA in Gefahr: Die Mädels-LAN

PATCHES:

Die Hard Nakatomi Plaza v1.02.3 (d)
 Divine Divinity Hotfix 5 (d)
 Dragonfarm v1.1 (d)
 Grand Prix 4 v4.0 (e)
 Neverwinter Nights Updater v1.09 (e)
 UT 2003 Demo-Patch #1
 Warcraft 3 v1.02 (e)
 Warcraft 3 v1.02a (e)

HARDWARE:

Win9x Me:

Ati Radeon Referenztreiber 7.74
 Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 30.82

WinXP 2000:

Ati Radeon Referenz-Treiber 7.74 WinXP
 Nvidia Detonator (TNT – Geforce4) 30.82

TOOLS & EXTRAS:

10 GRATISPIELE
 SPIELERFORUM
 TIPS & TRICKS

VIDEOS

VORSCHAU

NEW WORLD ORDER

An Counter-Strike hat sich bis jetzt fast jeder nachfolgende Team-Shooter die Zähne ausgebissen. Warum? Weil kaum ein anderes Spiel derart ausgeklügelte Taktiken und ausgewogene Levels zu bieten hat. Ausgerechnet ein schwedisches Entwicklerteam will nun mit *New World Order* die Dominanz des Klassikers knacken. Wir haben Joachim Hesse nach Malmö geschickt und sind der Sache auf den Grund gegangen.

AQUANOX: REVELATION

Der Vorgänger des Unterwasser-Shooters galt als einer der größten Hoffnungsträger des letzten Jahres, musste aber nach der Veröffentlichung jede Menge Kritik einstecken. Die Präsentation der Story sei vernachlässigt worden, den Gefechten habe die Spannung gefehlt, unkte man. Für *Aquanox: Revelation* gelobt man im deutschen Studio von Massive Besse- rung. Tanja Bunke ist mit der Preview-Version auf Tauchstation gegangen.

ANGESPIELT

PRISONER OF WAR

Das klingt spannend: Als britischer Offizier werden Sie während des Zweiten Weltkriegs von den Nazis abgeschossen und geraten in Gefangenschaft. Ihr Ziel ist fortan klar: Ausbruch! In fünf Kapiteln fordert Codemasters im Action-Adventure *Prisoner of War* taktisches Geschick und Kombinationsgabe von Ihnen. Aber macht das auch auf Dauer Spaß? Benny Bezold hat sich für Sie von den Deutschen verhaften lassen.

EXTRA

PCA IN GEFÄHR: DIE MADELSIAN

LAN-Partys sind mega-in. Regelmäßige PC-ACTION-Käufer wissen das längst. Dummerweise gibt's immer noch viel zu wenig zockendes Weibsvolk. Und ausgerechnet die X-Chromosom tragende Spezies soll durch Netzwerk-Festchen an unser altertümliches Hobby herangeführt werden? Wir waren überrascht und neugierig. Johanna Hesse und Aisha Isciturk haben deshalb verdeckt ermittelt.

Weitere 12 Videos finden Sie auf der DVD!

AMERICAN CONQUEST

Bis zu 16.000 Einheiten werden Sie in der Vollversion von *American Conquest* gleichzeitig in die Schlacht führen können. Sind Sie jetzt eingeschüchtert? Das ist zum Glück nicht nötig, da sich das Strategiespiel genretypisch steuern lässt. Einen Vorgeschmack darauf gibt diese deutschsprachige Demo, in der Sie als spanischer Eroberer Francisco de Monteo die Maya-Zivilisation auf Yucatan erobern. Neben dem Singleplayer-Modus dürfen Sie per Internet oder LAN auch den Multiplayer-Part antesten.



GENRE: Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG: P 400, 64 MB
HD-SPEICHER: 400 MB
GRAFIK: DirectDraw
MEHRSPIELER: Ja
VERÖFFENTLICHUNG: Ende Oktober 2002

WEBLINKS
SPIEL: www.americanconquest.de
PUBLISHER: www.cdv.de

RECHARGE

Es gibt doch noch Spiele, die sich hervorragend für die Mittagspause eignen. In unserer Demoversion zu diesem horizontal scrollenden Ballerspiel erwarten Sie zweieinhalb Levels, die Ihre Reaktionen aufs Äußerste testen. Vergessen Sie nicht, die Waffen-Upgrades einzusammeln. Denn ohne sie sind Sie selbst beim einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade unter Garantie auf verlorenem Posten. Gespielt wird *Recharge: The Battle for Freedom!* übrigens ausschließlich mit der Maus. Doch keine Sorge, Spaß macht die Ballei dennoch.



GENRE: Action
VORAUSSETZUNG: P 133, 32 MB
HD-SPEICHER: 19 MB
GRAFIK: DirectDraw
MEHRSPIELER: Nein
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.midnightswire.com/recharge
PUBLISHER: www.henning.de

MADDEN NFL 2003

Während Eierlaufen in Deutschland nur als harmloses Spiel für Kindergeburtstage bekannt ist, wird in den USA ein knallharter Sport daraus. Und den hat EA Sports mit der NFL-Reihe gewürdigt. In der Demo zur 2003er-Fassung trainieren Sie einen Spieler darin, Bälle abzufangen, und steuern anschließend die Football-Teams der New England Patriots und St. Louis Rams durch eines ihrer Matches. Um die Demo in voller Detailpracht genießen zu können, sollten Sie einen leistungsstarken Rechenknecht ab 1.000 MHz Ihr Eigen nennen.



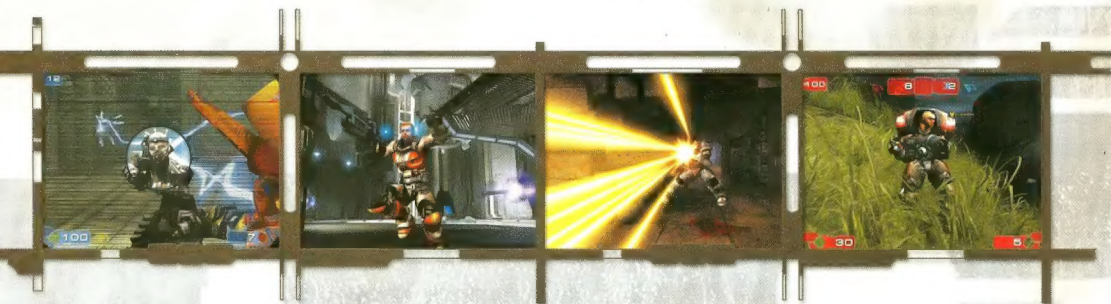
GENRE: Sportspiel
VORAUSSETZUNG: P 400, 64 MB
HD-SPEICHER: 54 MB
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Ja
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.easports.com
PUBLISHER: www.easports.com



"UT 2003 sieht unglaublich aus,
spielt sich flott und bringt eine
Reihe sinnvoller neuer Ideen mit."

—GameStar



www.unrealtournament2003.com



Unreal® Tournament 2003 ©2002 Epic Games Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games Inc. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Europe S.A. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Unreal Tournament 2003 was created by Digital Extremes in collaboration with Epic Games Inc. Published and distributed by Infogrames Europe S.A. under license from Epic Games Inc.

08.00 UHR

+++ Ardennen: Sonne +++

15.00 UHR

+++ Moskau: Granat-Hagel +++



SAMSUNG

BEST DISPLAYED WITH...

AMD

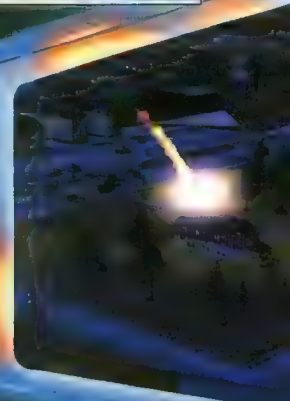
BEST PLAYED WITH...

**PC
CD**

Frontline Attack: War over Europe™ © EIDOS Interactive Plc 2002. Published by Eidos Interactive. Developed by In Images. Earth-3 Engine by Reality Pump Studios. Produced by ZUXWEZ Entertainment AG. Frontline Attack: War over Europe is a trademark of EIDOS Interactive Plc 2002 - Eidos, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All rights reserved.

23.00 UHR

+++ Normandie: Schrapnell-Schauer +++



achtung
im Notfall

...und der **PANZER** hält

Frontline Attack – da musst du durch.

Die bestechende 3D-Grafik, die faszinierenden Multiplayer-Modi und der schier endlose Handlungsspielraum setzen neue Maßstäbe im Bereich der taktischen Kriegsführung.



EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

TOP NEWS

Alles Möller, oder was?

Deutschlands sprechen-
der Muskel Nummer 1
macht Werbung für
ENCLAVE. Das Spiel wird
trotzdem gut, glauben wir.



Einfach um-
zend, dieser Mann
Axel Schweig



Die Polizei ging
mit alter Härte
gegen Casper-
Wörter vor, die
sich mit den
Fußen an die
Schienen ge-
kettet hatten.

Action-Adventure Im Film *Gladiator* mimte der Recklinghausener den Beistellschrank von Russell Crowe. Jetzt lässt er als Reklameschild auf Beinen für *Enclave* die Muskeln spielen: Ralf Möller. Das Action-Adventure soll so werden wie er: umfangreich, kraftvoll und ... äh ... na ja ... intelligent. Will heißen: Bei dem Fantasy-Abenteuer warten auf vier CDs 24 Levels, zwölf schlagkräftige Helden und etliche Rätsel. Die Hintergrundstory ist schnell erzählt: Zwei Parteien hauen sich beim Kampf zwischen Gut und Böse die Rube ein. Mehr müssen Sie dazu erstmal nicht wissen. Der Spieler kann beide Kampagnen zocken – die des Lichts und die der Finsternis. Sein Recke ist anfangs ein 08/15-Kämpfer. Später dürfen Sie auch einen Magier, einen Jäger, einen Meuchelmörder oder einen anderen Charakter verkörpern und sich in der Verfolgerperspektive durch Verliese, Burgen, Wälder und weitere Szenarien der abwechslungsreichen, düsteren, mittelalterlichen Welt schnetzeln. Ihr Job ist es unter anderem, den Helden in Geschäften mit immer besseren Waffen und Rüstungen auszustatten. Neben Schwertern und Äxten gibt's Ballermänner wie Bögen und Armbrüste. Auf der Xbox überzeugt der Titel durch seine hervorragende Optik, den Atmosphäre fördernden Sound, filmreife Zwischensequenzen und das durchdachte Leveldesign. Vielleicht kriegen die Entwickler bei der PC-Version sogar noch eine weniger chaotische Kameraführung und damit eine bessere Steuerung hin? Voraussichtlich ab November/Dezember sind wir schlauer.

HARALD FRANKEL

Info: www.enclave.de

Schieß, Wütiger!

Und ziehen Sie bloß schneller den Abzug durch als Ihr Gegner. Sonst war's das nämlich schon bei **DEVASTATION**.



Ego-Shooter

Es gibt Spiele, die glaubt man schon zu kennen, obwohl es sie noch gar nicht gibt. Der endzeitliche Shooter **Devastation** ist so ein Fall. Dort sollen Sie sich als Widerstandskämpfer in 32 Levels die Seele aus dem Leib ballern. Es geht gegen korrupte Syndikate auf einer No-Future-Erde. Was sonst? Spaß konnte der Shooter, der mit der *Unreal-Engine* in Szene gesetzt wird, dennoch machen

Immerhin überlässt man Ihnen großzügig rund 40 Waffen. Sogar mit Schwertern oder abgebrochenen Glasflaschen dürfen Sie aufeinander einhacken. Spezielle Mehrspieler-Levels sollen taktische Manöver ermöglichen. So komplex wie bei *Counter-Strike* wird's aber nicht. Übrigens: Es ist nicht davon auszugehen, dass die amerikanischen Entwickler-Frischlinge von Digitalo schon mal von der BPJM gehört haben ... **CHRISTIAN BIGGE**
Info: www.devastationgame.com

Das ist ja zum Schießen!

Bei **HANNIBAL** dürfen Sie ballern und Rätsel lösen. Um am Ende Doctor Lecter dingfest zu machen.

Action-Adventure „Ich hab dich zum Fressen gern!“ und „Ich würde dich gern zum Essen einladen.“ So was hört man gern! Außer von einem Mann mit Ledermaske – Doctor Lecter. Der meint Ersteres wörtlich. Und die zweite Aussage bedeutet, dass der Gast im Topf landet. Weil ein solches Verhalten inakzeptabel ist, sind Sie dem Typen bei *Hannibal* auf den Fersen. Auch im Spiel zum gleichnamigen Film jagt Agentin Clarice Starling den Serien-Mörder. Die Dame steuern Sie und das finden wir Berufs-Chauvis prima: Nach Lara und Cate noch 'ne Frau, die auf Befehl springt! Ballern und Rätsellösen kann sie übrigens auch – und zwar aus der Ich-Perspektive. Die Grafik setzen die Entwickler mit der Engine von *No One Lives Forever 2* in Szene. Wegen eines Erscheinungstermins herrscht allerdings noch das Schweigen der Lammer.

Info: www.arkeltribe.com



HARALD FRANKEL

LIES MICH!

SO KOMMST DU IN FAHRT!



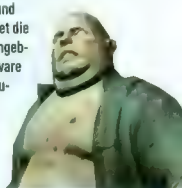
Rennspiel Rasen ist 'ne feine Sache – natürlich nur im Garten oder virtuell bei einem Rennspiel, nicht auf der Straße. Kapiert? Fans der *Need for Speed*-Reihe dürfen sich jedenfalls schon mal auf den 25. Oktober freuen. Da soll der sechste Teil bereits im Laden stehen. Er trägt den Untertitel *Hot Pursuit 2*. (HFR)
Info: www.ea.com/eagames

HOL IHN WIEDER RAUS, KYLE!

Genre Da ist was im Busch! Kürzlich waren E-Mails im Umlauf, mit denen einige ausgewählte Personen über *Jedi Knight 2* ausgefragt wurden. Außerdem sollten sie ihre Ansichten kundtun, was einen möglichen dritten Teil betrifft. Absender: LucasArts. Unsere Schlussfolgerung: Wir glauben, dass Kyle Katarn – der Held der Serie – über kurz oder lang bestimmt wieder seinen Leuchtsäbel rausholt. (HFR)
Info: www.lucasarts.com

DA KRIEGST DU 'NEN STREIFEN!

Vermischtes *Doom 3* kommt – und zwar auch als Kino-Streifen! Das berichtet die Internetseite The Hollywood Reporter. Angeblich hat sich die Entwicklerfirma id Software wegen der Lizenz bereits mit dem Filmstudio Warner Bros. Pictures zusammengesetzt. Wir reichen schon mal eine Petition ein, dass PCA-Redakteur Ahmet Isciturk die Rolle des Fettsacks kriegt, der auf den ersten Screenshots des Spiels zu sehen war. (HFR)
Info: www.hollywoodreporter.com



Nach der Ganzkörper-Enthaarung Ahmet Isciturk fast sexy aus.

CATE: JETZT NOCH SPITZER!

AUF DVD Vermischtes Unsere spielbare *NOLF 2*-Demo auf der DVD ist ja schon spitze. Cate-Archer-Fans werden aber noch spitzer, wenn wir ihnen einen Geheimtipp geben. Unter www.nolf2.info/downloads/index.php?file_id=14 finden sie nämlich bereits einen ersten Mod! Der bietet ihnen für die Demo 13 Änderungen, unter anderem mehr Waffen. Und die Agentin kann höher springen. (HFR)
Info: www.nolf2.info

TOP 10 DEUTSCHLAND					Vertrieb
Rang	Trend	Vormonat	Titel		
1	▲	NEU	Unreal Tournament 2003		Infogrames
2	▲	NEU	Die Sims: Tierisch gut drauf		Electronic Arts
3	▲	NEU	Battlefield 1942		Electronic Arts
4	▲	NEU	Gold Games 6		Ubi Soft
5	▲	NEU	Hitman 2		Eidos Interactive
6	▲	NEU	Stronghold Crusader		Take 2
7	▼	1	Mafia		Take 2
8	▲	10	Die Sims (Deluxe Edition)		Electronic Arts
9	▲	NEU	EE: Zeitalter der Eroberungen		Vivendi
10	▲	NEU	Empire Earth Midprice		Vivendi

Quelle: SATURN



Spritz-Tour!

Jaaa, er kommt! Nein, doch nicht. Ohhh, er kommt! Die Rede ist vom heiß ersehnten Formel-1-Titel RACING SIMULATION 3.

Rennspiel | Eigentlich sollte der dritte Teil der F1-Simulation längst in den Läden stehen – aus bis heute unerklärlichen Gründen gab Ubi Soft zu Jahresbeginn jedoch den Entwicklungsstopp des fast fertigen, vielversprechenden Titels bekannt. Und jetzt die Rolle rückwärts – *Racing Simulation 3* erscheint doch. Und zwar noch in diesem Jahr. Was das Ganze soll? Keine Ahnung, uns kann's egal sein. Schließlich sollen wir uns auf 18 authentische Rennstrecken, sechs Spielmodi, eine brandneue Grafik-Engine sowie ein noch realistischeres Rennerlebnis freuen dürfen.

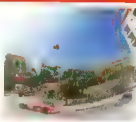
CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.ubisoft.de

Scharfe Kurven

Was wäre der Formel-1-Zirkus nur ohne seine zahlreichen Kurven? Nicht nur auf, sondern vor allem neben der Strecke geht's bei Schumi, Ralf und Co. nämlich ganz schön rund!

1. Ulululu! Ist die spitz, Mann! Langsamer als ein ADK-Porsche (= Elektro-Rollstuhl) tuckern die Formel-1-Piloten in ihren Rennwagen durch die Loews-Kurve beim Großen Preis von Monte Carlo.



2. Mmmmmh ... Katie Price: die Mutter aller Boxen-Babes! Lüdet selbst hochschwanger mit ihrem Kind unter den operierten Ohren durchs szene Londoner Nachtleben. Na dann: Proooooost!



3. Cora Schumacher: War von der Einspritzpumpe des kleinen Schumi so begeistert, dass sie ihn gleich vor den Traualtar zerrie. Außerdem wurde sie kürzlich von irgendwem zur geilsten Fahrer-Frau gekürt.



photos: action press

Du bist umwerfend!

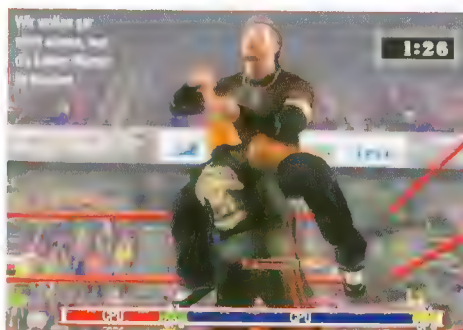
Nach Jahren erscheint mit WWE RAW wieder ein Wrestling-Spiel für den PC. Sogar mit Frauen dürfen Sie sich hauen!



Action | Schwere Männer und leicht geschürzte Frauen, die sicher kein Nudelholz brauchen, um ihre Ehegatten zu züchtigen, erwarten Sie bei diesem Catch-Spiel. Vertreten sind 35 virtuelle Superstars der WWE (World Wrestling Entertainment). Die schlagen, treten und würgen sich fernsehreif – im Ring oder auch mal im Backstage-Bereich. Selbst unerlaubte Argumentverstärker wie Stühle und Leitern sind erlaubt, um Kontrahenten in die Horizontale zu zwingen. Losprügeln dürfen Sie Ende November oder sofort mit der Demo auf unserer DVD.

HARALD FRANKEL

Info: www.thq.de



WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH...

Gerald Köhler

FUSSBALLTRAINER BEZEICHNET MAN OFT LIEBEVOLL ALS „BEKLOPPT“. UND ENTWICKLER VON FUSSBALLMANAGERN? ÄH ... WERFEN SIE MAL EINEN BLICK AUF DIE SPEISEKARTE VON FM-2003-MACHER GERALD KÖHLER ...

Jeder fängt mal klein an. Auch ein Chef-Entwickler der erfolgreichsten Fußballmanager unseres Landes (*Anstoss 7 bis 3, FM 2002, FM 2003*). Im Fall des gebürtigen Igersheimers Gerald Köhler startete die berufliche Karriere mit der Amiga- und PC-Umsetzung des großartigen TV-Spektakels *Der Preis ist heiß!* mit Harry Wijnvoord. Wahnsinn! Danach entdeckte der leidgeprüfte VfB-Fan die Vorliebe fürs Pixel-Leder. Für seine anstrengende Tätigkeit stärkt er sich mittags gerne im Kölner Café Toulouse mit seinem Leib- und Magengericht „Pommes Variation“. Eine barbarische Ei-

genkreation, bestehend aus mit Käse überbackenen Pommes, Zwiebeln und Champignons sowie einer halben Flasche Ketchup. Mahlzeit! Ansonsten genügen dem A3 fahrenden Schwaben Linsen und Spätzle mit einem Glas Yogi-Tea. Sein größter Traum ist es, einmal den Championsleague-Sieg des VfB Stuttgart begießen zu dürfen (Anm. d. Red.: Muhahaha!). Übrigens möchte sich der gute Gerald nicht bis ans Ende seiner Tage mit Fußballmanagern herumschlagen. Sein mittelfristiges Berufsziel: Chef der ägyptischen Altertümerverwaltung. Do legst di nieda! (cs)



DER RENNER ZUM WEIHNACHTSFEST:
TIPP KICK MIT LEBENSGRÖSSEN
SPIELFIGUREN.

Seil doch mal einen ab!

Terroristen haben in Tom Clancys **SPLINTER CELL** keine guten Aus-sichten. Aber Sie schon! Dank prächtiger Unreal-2-Engine.

Action Eigentlich wäre Sam der perfekte Zirkusartist. Scheinbar mühelos kraxelt er mit gegrätschten Beinen Wände hoch oder hängt sich an Seilen und Rohren über abgrundtiefe Schluchten. Aber nein, Sam wollte unbedingt in die Fußstapfen von James Bond treten. Im Auftrag der National Security Agency, kurz NSA, jagen Sie als Sam Fisher Terroristen quer durch Georgien, Burma, Russland und die USA. Ein Team begleitet Sie bei den heiklen Einsätzen nicht. Das wurde Sie beim Herumschleichen womöglich noch verraten. Vielmehr erleichtern Ihnen diverse Agentenspielzeuge, das F2000 Sturmgewehr von Herstal und natürlich Ihr akrobatischer Körper die Arbeit ungemein. Und wird's doch mal brenzlig, krallen Sie sich einfach einen virtuellen Bösewicht als menschlichen Schutzschild. Wenn nichts mehr dazwischenkommt, steht *Splinter Cell* am 28. November im Laden. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.splintercell.de



Boris Becker (rechts) ist freiberuflicher Heizungsmonteur.

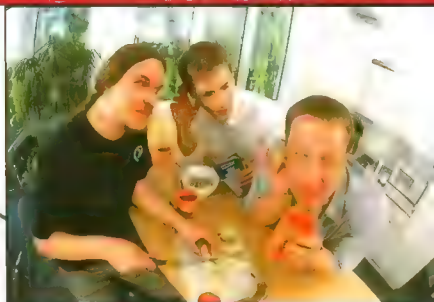
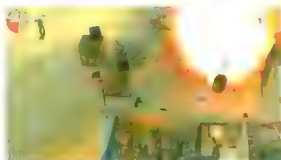
Virus-Suche mit McAffrey!

Der Held in **COLD ZERO** hat zwar einen beschewerten Namen. Sein Abenteuer wird aber deutlich spannender als ein Anti-Virens Scanner.

Action-Adventure Es gibt drei Gruppen, mit denen Sie es sich nicht verschreiben sollten: Mossad, CIA und Mafia. Privatdetektiv John McAffrey – Ihre Spielfigur – hat gegen das dritte Gebot verstoßen. Statt aber mit maßgefertigten Betonschuhen im Hafenbecken einzulaufen, übernimmt er lieber einen gefährlichen Auftrag für die Mafiosi. Der Privatschnüffler soll den Virus „Cold Zero“ aus einem Biowaffenlabor stehlen – wie passend, erinnert der Name McAffrey doch an einen Virens Scanner! Mit Taktik, Strategie, dem richtigen Timing und einem großen Waffenarsenal soll der Held frühestens zum Nikolaus-tag sein Abenteuer bestehen. Wie das Ganze aussieht? Wir haben 'nen Trailer auf DVD!

ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.iowood.de



GERUCHTE KÜCHE

Skandal! Blizzard lässt die Hosen runter! Und schockt damit alle PC-Spieler: Das neueste Werk der kalifornischen Software-schmiede soll ausschließlich für Konsolen erscheinen!

Vor drei Monaten rätselte die Welt, was Blizzard in seinen Hexenkesseln zusammenbraut. *StarCraft 2? Diablo 3? Nix da!* In der Nacht zum 20. September erwiesen sich alle Spekulationen als pures Wunschdenken: Mit *StarCraft: Ghost* hängt ein taktisches Action-Adventure mit Rollenspielelementen in der Pipeline. In Zusammenarbeit mit Nihilistic! Wenn zwei so geniale Hersteller wie Blizzard und die Schöpfer von *Vampire* ein Spiel entwickeln, kann das nur brillant werden. Doch PC-Spieler gehen leer aus! *StarCraft: Ghost* erscheint nur für Konsolen. Voraussichtlich bereits Ende 2003. Dabei ist noch nicht einmal bekannt, auf welchen Plattformen der Spielercharakter – die süße Nova – in der Verfolgerperspektive herumturnen wird. Bleibt nur ein Hoffnungsschimmer: Bill Roper zerstreute die schlimmsten Befürchtungen, als er bekannt gab, Blizzard werde auch in Zukunft Spiele für den PC produzieren. Und welche? Hier existiert ein Anhaltspunkt: Blizzard sicherte sich die Domain www.starcraft2.com. Hingegen steht www.diablo3.com noch zur Verfügung. „Obwohl wir noch keine Ankündigung gemacht haben und kein Zeitplan für die Entwicklung oder Veröffentlichung vorliegt, haben wir die feste Absicht, einen erneuten Besuch in der Welt von *StarCraft* auf dem PC zu ermöglichen“, kommentiert Bill Roper die Spekulationen. Infos: <http://www.blizzard.com>



Für den Augenaufschlag benötigt Nova einen Waffenschein.



Riech mal hier dran!

Mit meinen Superfuerz-Kraefen kann ich mehrere Minuten herum-schweben, ihr Penner!



Bei **X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE** spielen Sie den Typen mit den Riesenkrallen.

Action Wolverine hat es nicht leicht. Aus seinen Händen wachsen riesige, messerscharfe Stahlklauen. Elementarste Dinge wie Popeln werden da zur lebensgefährlichen Angelegenheit. Und muss er sich gar mal zwischen den Beinen kratzen, gibt's Eiersalat. Als ob das nicht hart genug wäre, wird er auch noch mit einem tödlichen Virus infiziert. Ihm bleibt nur wenig Zeit, um herauszukriegen, wem er das zu verdanken hat, und um ein Gegenmittel zu finden. In einer Mischung aus Action-Adventure und Prügelspiel kämpft sich der Superheld durch Horden von Gegnern. Aus dem Videospiegelmarkt sind die meist eher langweiligen *X-Men*-Titel kaum wegzudenken. Wir hoffen, dass Wolverines PC-Einstand mehr Spaß macht. AHMET ISCTURK
INFO: www.activision.com/ga

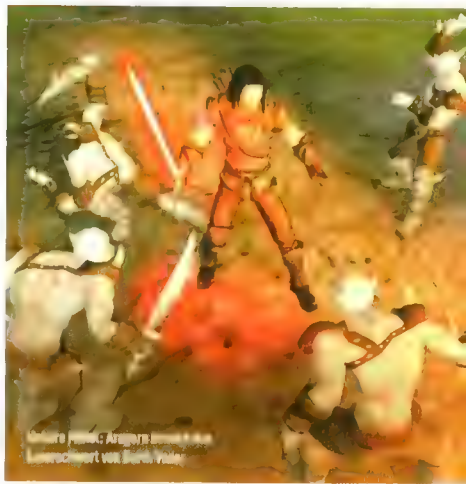
Ringepiez mit Anfassen

Dumm: **DIE ZWEI TÜRME** kommt nur für die PS2. Zum Glück will Vivendi mehrere **HERR DER RINGE**-Spiele veröffentlichen.

Vermischtes Sie haben Tolkiens Trilogie gelesen? Den Film zum ersten Teil gesehen? Dann wird's Zeit, dass Sie sich selbst in die Schlacht stürzen. Der von EA angekündigte *HdR*-Titel *Die zwei Türme* fällt zwar für den PC flach und kommt nur für PlayStation 2. Vivendi Interactive lässt Sie aber nicht hängen! Ab 8. November erforschen Sie Mittelerde als Gandalf, Aragorn oder Frodo: Beim Action-Adventure *Die Gefährten* tappen Sie durchs Auenland bis an die Grenzen von Mordor. In den beiden geplanten Fortsetzungen geht's dann wie bei den Filmen weiter. Ferner geplant: ein Echtzeitstrategical mit dem Titel *The War of the Ring*, das Online-Rollenspiel *War of the Ring* und ein Spiel zur Vorgeschichte im Buch *Der kleine Hobbit*. Vivendi hat zudem andere Superburschen parat: Die Firma sicherte sich just die Rechte an den *Marvel*-Recken. Darüber hinaus wird derzeit an *Kill Bill* gewerkelt. Bei der Umsetzung des Tarantino-Streifens will der Meister selbst Hand anlegen.

Info: www.vup-interactive.de

TANJA BUNKE



BESSERWISSE

BENJAMIN BEZOLD ÜBER EINE NEUE ART DES CAMPENS



Foto: action press

Flug-Trauma

Flugsimulationen sind out? Denkste! In *Battlefield 1942* erfreuen sich neben den Panzern die Propellermaschinen größter Beliebtheit. Und das wird auf den meisten Servern zum Problem. Denn fast jeder will abheben. Bei durchschnittlich drei Maschinen pro Team und etwa 32 Mitspielern ist das aber unmöglich. Was also tun? A) Man einigt sich, wann wer dran ist (hahaha). Oder B) Man spielt den berühmt-berüchtigten Computerkauf bei ALDI nach. Nur dass hier das Flugzeug zum Objekt der Begierde wird: Eine Zockertraube bildet sich an den Spawn-Punkten und war-

tet scheinbar friedlich auf 'ne fliegende Kiste. Täuscht endlich eine auf, bricht das Chaos aus. Hinz schießt Kunz über'n Haufen, Schulze den Hinz, und Müller? Der ist der lachende Dritte. Er spaziert durchs Team-Gemetzel schnurstracks in Richtung virtuelles Cockpit. Schön wär's. Aber Müller hat die Rechnung ohne Maier gemacht, einen besonders fliesen Flugzeug-Camper. Mit einem Affenzahn düst er im Jeep die Startbahn entlang und fährt den Müller einfach über'n Haufen. Siegesicher steigt er ins Cockpit, hebt ab und zerschellt wenige Sekunden später an einem Baum. Kein Wunder bei dem IQ. Denn zum Fliegen gehört mehr als ein schneller Abzugsfinger.

Nicht nur Joachim Hesse (links) verlor beim Kampf um den Billig-Flieger nach Mallorca sein letztes Hemd.



TOP NEWS

Wanadoo, die Vertriebsfirma des Weltkriegs-Shooters **Iron Storm** (Testbericht ab Seite 80), hat tief in die Tasche gegriffen und haut in Zusammenarbeit mit PC ACTION Preise im Wert von über 2.500 Euro raus! Um einen der Gewinne abzustauben, müssen Sie folgende Frage beantworten:

WIE HEISST DER WAHNSINNLICHE BARON, DER SCHULD AM 50-JÄHRIGEN KRIEG IST?

Und das sind die Preise:

- 1 Berlin-Trip für zwei Personen (verlängertes Wochenende)
- 3 Iron Storm-Taschen
- 2 Iron Storm-Rucksack
- 5 Iron Storm-Spiele
- 5 Iron Storm-Feuerzeuge
- 5 Iron Storm-Patronenmesser-Bnefföfner
- 20 Iron Storm-T-Shirts

Die richtige Antwort schicken Sie bitte ohne Rechtschreibfehler (!) an:

Computer Media AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Iron Storm
Dr. Mack-Strasse 77
90762 Furth

oder per E-Mail: gewinnspiel@pcaction.de

Einsendeschluss ist der 3. November 2002.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



Handyfotter.de

neu Das Holt-Portal für Dein Handy neu

Ringtones

FÜR NOKIA: DIE 4-STELLIGE
BESTELLNUMMER
FÜR SIERMS: DIE 5-STELLIGE
BESTELLNUMMER

TOP-CHARTS	WHY'D YOU LIE TO ME?
2257 96735	2250 96734
2256 96733	2249 96732
2255 96731	2248 96730
2254 96729	2247 96728
2253 96727	2246 96726
2252 96725	2245 96724
2251 96723	2244 96722
2250 96721	2243 96720
2249 96719	2242 96718
2248 96717	2247 96716
2247 96715	2246 96714
2246 96713	2245 96712
2245 96711	2244 96710
2244 96709	2243 96708
2243 96707	2242 96706
2242 96705	2241 96704
2241 96703	2240 96702
2240 96701	2239 96700
2239 96699	2238 96698
2238 96697	2237 96696
2237 96695	2236 96694
2236 96693	2235 96692
2235 96691	2234 96690
2234 96689	2233 96688
2233 96687	2232 96686
2232 96685	2231 96684
2231 96683	2230 96682
2230 96681	2229 96680
2229 96679	2228 96678
2228 96677	2227 96676
2227 96675	2226 96674
2226 96673	2225 96672
2225 96671	2224 96670
2224 96669	2223 96668
2223 96667	2222 96666
2222 96665	2221 96664
2221 96663	2220 96662
2220 96661	2219 96660
2219 96659	2218 96658
2218 96657	2217 96656
2217 96655	2216 96654
2216 96653	2215 96652
2215 96651	2214 96650
2214 96649	2213 96648
2213 96647	2212 96646
2212 96645	2211 96644
2211 96643	2210 96642
2210 96641	2209 96640
2209 96639	2208 96638
2208 96637	2207 96636
2207 96635	2206 96634
2206 96633	2205 96632
2205 96631	2204 96630
2204 96629	2203 96628
2203 96627	2202 96626
2202 96625	2201 96624
2201 96623	2200 96622
2200 96621	2199 96620
2199 96619	2198 96618
2198 96617	2197 96616
2197 96615	2196 96614
2196 96613	2195 96612
2195 96611	2194 96610
2194 96609	2193 96608
2193 96607	2192 96606
2192 96605	2191 96604
2191 96603	2190 96602
2189 96601	2188 96600
2187 96599	2186 96598
2185 96597	2184 96596
2183 96595	2182 96594
2181 96593	2180 96592
2179 96591	2178 96590
2177 96589	2176 96588
2175 96587	2174 96586
2173 96585	2172 96584
2171 96583	2170 96582
2169 96581	2168 96580
2167 96579	2166 96578
2165 96577	2164 96576
2163 96575	2162 96574
2161 96573	2160 96572
2159 96571	2158 96570
2157 96569	2156 96568
2155 96567	2154 96566
2153 96565	2152 96564
2151 96563	2150 96562
2149 96561	2148 96560
2147 96559	2146 96558
2145 96557	2144 96556
2143 96555	2142 96554
2141 96553	2140 96552
2139 96551	2138 96550
2137 96549	2136 96548
2135 96547	2134 96546
2133 96545	2132 96544
2131 96543	2130 96542
2129 96541	2128 96540
2127 96539	2126 96538
2125 96537	2124 96536
2123 96535	2122 96534
2121 96533	2120 96532
2119 96531	2118 96530
2117 96529	2116 96528
2115 96527	2114 96526
2113 96525	2112 96524
2111 96523	2110 96522
2109 96521	2108 96520
2107 96519	2106 96518
2105 96517	2104 96516
2103 96515	2102 96514
2101 96513	2100 96512
2099 96511	2098 96510
2097 96509	2096 96508
2095 96507	2094 96506
2093 96505	2092 96504
2091 96503	2090 96502
2089 96501	2088 96500
2087 96499	2086 96498
2085 96497	2084 96496
2083 96495	2082 96494
2081 96493	2080 96492
2079 96491	2078 96490
2077 96489	2076 96488
2075 96487	2074 96486
2073 96485	2072 96484
2071 96483	2070 96482
2069 96481	2068 96480
2067 96479	2066 96478
2065 96477	2064 96476
2063 96475	2062 96474
2061 96473	2060 96472
2059 96471	2058 96470
2057 96469	2056 96468
2055 96467	2054 96466
2053 96465	2052 96464
2051 96463	2050 96462
2049 96461	2048 96460
2047 96459	2046 96458
2045 96457	2044 96456
2043 96455	2042 96454
2041 96453	2040 96452
2039 96451	2038 96450
2037 96449	2036 96448
2035 96447	2034 96446
2033 96445	2032 96444
2031 96443	2030 96442
2029 96441	2028 96440
2027 96439	2026 96438
2025 96437	2024 96436
2023 96435	2022 96434
2021 96433	2020 96432
2019 96431	2018 96430
2017 96429	2016 96428
2015 96427	2014 96426
2013 96425	2012 96424
2011 96423	2010 96422
2009 96421	2008 96420
2007 96419	2006 96418
2005 96417	2004 96416
2003 96415	2002 96414
2001 96413	2000 96412
1999 96411	1998 96410
1997 96409	1996 96408
1995 96407	1994 96406
1993 96405	1992 96404
1991 96403	1990 96402
1989 96401	1988 96400
1987 96399	1986 96398
1985 96397	1984 96396
1983 96395	1982 96394
1981 96393	1980 96392
1979 96391	1978 96390
1977 96389	1976 96388
1975 96387	1974 96386
1973 96385	1972 96384
1971 96383	1970 96382
1969 96381	1968 96380
1967 96379	1966 96378
1965 96377	1964 96376
1963 96375	1962 96374
1961 96373	1960 96372
1959 96371	1958 96370
1957 96369	1956 96368
1955 96367	1954 96366
1953 96365	1952 96364
1951 96363	1950 96362
1949 96361	1948 96360
1947 96359	1946 96358
1945 96357	1944 96356
1943 96355	1942 96354
1941 96353	1940 96352
1939 96351	1938 96350
1937 96349	1936 96348
1935 96347	1934 96346
1933 96345	1932 96344
1931 96343	1930 96342
1929 96341	1928 96340
1927 96339	1926 96338
1925 96337	1924 96336
1923 96335	1922 96334
1921 96333	1920 96332
1919 96331	1918 96330
1917 96329	1916 96328
1915 96327	1914 96326
1913 96325	1912 96324
1911 96323	1910 96322
1909 96321	1908 96320
1907 96319	1906 96318
1905 96317	1904 96316
1903 96315	1902 96314
1901 96313	1900 96312
1899 96311	1898 96310
1897 96309	1896 96308
1895 96307	1894 96306
1893 96305	1892 96304
1891 96303	1890 96302
1889 96301	1888 96300
1887 96299	1886 96298
1885 96297	1884 96296
1883 96295	1882 96294
1881 96293	1880 96292
1879 96291	1878 96290
1877 96289	1876 96288
1875 96287	1874 96286
1873 96285	1872 96284
1871 96283	1870 96282
1869 96281	1868 96280
1867 96279	1866 96278
1865 96277	1864 96276
1863 96275	1862 96274
1861 96273	1860 96272
1859 96271	1858 96270
1857 96269	1856 96268
1855 96267	1854 96266
1853 96265	1852 96264
1851 96263	1850 96262
1849 96261	1848 96260
1847 96259	1846 96258
1845 96257	1844 96256
1843 96255	1842 96254
1841 96253	1840 96252
1839 96251	1838 96250
1837 96249	1836 96248
1835 96247	1834 96246
1833 96245	1832 96244
1831 96243	1830 96242
1829 96241	1828 96240
1827 96239	1826 96238
1825 96237	1824 96236
1823 96235	1822 96234
1821 96233	1820 96232
1819 96231	1818 96230
1817 96229	1816 96228
1815 96227	1814 96226
1813 96225	1812 96224
1811 96223	1810 96222
1809 96221	1808 96220
1807 96219	1806 96218
1805 96217	1804 96216
1803 96215	1802 96214
1801 96213	1800 96212
1799 96211	1798 96210
1797 96209	1796 96208
1795 96207	1794 96206
1793 96205	1792 96204
1791 96203	1790 96202
1789 96201	1788 96200
1787 96199	1786 96198
1785 96197	1784 96196
1783 96195	1782 96194
1781 96193	1780 96192
1779 96191	1778 96190
1777 96189	1776 96188
1775 96187	1774 96186
1773 96185	1772 96184
1771 96183	1770 96182
1769 96181	1768 96180
1767 96179	1766 96178
1765 96177	1764 96176
1763 96175	1762 96174
1761 96173	1760 96172
1759 96171	1758 96170
1757 96169	1756 96168
1755 96167	1754 96166
1753 96165	1752 96164
1751 96163	1750 96162
1749 96161	1748 96160
1747 96159	1746 96158
1745 96157	1744 96156
1743 96155	1742 96154
1741 96153	1740 96152
1739 96151	1738 96150
1737 96149	1736 96148
1735 96147	1734 96146
1733 96145	1732 96144
1731 96143	1730 96142
1729 96141	1728 96140
1727 96139	1726 96138
1725 96137	1724 96136
1723 96135	1722 96134
1721 96133	1720 96132
1719 96131	1718 96130
1717 96129	1716 96128
1715 96127	1714 96126
1713 96125	1712 96124
1711 96123	1710 96122
1709 96121	1708 96120
1707 96119	1706 96118
1705 96117	1704 96116
1703 96115	1702 96114
1701 96113	1700 96112
1699 96111	1698 96110
1697 96109	1696 96108
1695 96107	1694 96106

Bist du noch zu retten?

Westka Interactive hat den Geschäftsbetrieb eingestellt. Was wird nun aus Y-PROJECT?



Die Wildecker Herzuben können auch nach einer Schönheitsoperation nicht begeistern.

Action-Adventure In Y-Project sollten Sie die Menschheit vor blutrünstigen Insektenmutationen bewahren. Sollten? Ja, denn aus dem kühnen Abenteuer wird vielleicht nichts. Trotz diverser Rettungsversuche musste sich die Kölner Entwicklerschmiede Westka Interactive Anfang des Monats aus der Spielebranche verabschieden. Pleite! Ob das vielversprechende Action-Adventure je die Verkaufsregale bereichert, ist unklar. Bei Redaktionsschluss gab es jedenfalls keine Vertriebsfirma, die den bereits zu 60 Prozent fertigen Titel aus der Konkursmasse herauskaufen wollte.

TANJA BUNKE

Info: www.y-pro.net

Vor Knight erblasst!

Wer war nicht wegen K.I.T.T. auf David Haselnuss neidisch? Bald dürfen Sie selbst hinters Steuer!



Frankels Platzhirsch in der Hand, oder so.

Action Das Software-Haus Davilex ist vor allem für „Qualitätsprodukte“ wie die Autobahn Raser-Serie bekannt. Mit Knight Rider soll jetzt alles besser werden. Über zehn spannende Missionen gilt es zu meistern und auch alte Bekannte wie der greise Sack Devon und die scharfe Bonnie sind mit von der Partie. Ein rasantes Rennspiel mit coolen Waffen und High-tech-Gimmicks soll auf Sie warten, heißt es. Schon Anfang November darf man Gas geben! Auf der DVD finden Sie einen ersten Trailer.

AHMET ISCI TURK

Info: www.de.kochmedia.com

Die Top 3 für Selbstmörder

Der Konsum von Hasselhoff-CDs kann für zarte Gemüter tödlich enden. Doch es gibt Selbstmord-Varianten, die viel sicherer sind!

PLATZ 1:

Reisen Sie nach Afghanistan, besuchen Sie ein Treffen der Taliban und versuchen Sie, T-Shirts mit dem Aufdruck „Bin Laden ist uncool!“ zu verkaufen. Besonders effektiv, wenn Sie eine George-Bush-Maske tragen.

Todesfaktor: 300 %



PLATZ 2:

Übernehmen Sie das Rednerpult während einer Frauenrechtler-Veranstaltung und erzählen Sie per Megafon folgenden Witz: „Wie bringt man eine Frau zum Orgasmus? Ist mir doch scheißegal!“

Todesfaktor: 99 %



PLATZ 3:

Reiben Sie sich mit Schokolade und Bratensoße ein. Jetzt noch in Schokostreusen und Gummibärchen wälzen. Nun besuchen Sie ein Heim für fettstüchtige Frauen. Bereiten Sie sich auf ein schnelles Ende vor!

Todesfaktor: 87 %



Foto: action press

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!



1. WIE ALT SIND SIE?

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	Habe ich	Will ich kaufen
PlayStation 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GameCube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xbox	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC < 1.000 MHz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC > 1.000 MHz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?

☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	Sehr	Ausreichend	Weniger
Kompetent:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kritisch:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informativ:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlich:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preiswert:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?

(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BÜH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Textqualität:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Layout:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Titelbild:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DVD/CD-ROM:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6a. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?

☐ Analog ☐ ISDN ☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6b. SOLLTEN SIE „DSL“ ANGEKREUZT HABEN,

WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?

☐ AOL ☐ T-Online ☐

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?

(GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:

	1	2	3	4	5	6
News:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leserbriefe:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blickpunkt:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spielerforum:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spieltipps:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hardware:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CD-/DVD-Inhalte:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIEL-MAGAZINE LESEN SIE?

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?

☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel ☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel können Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mitwirken. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 11/2002
Dr.-Mack-Str. 77
97062 Fürth

MARCO BARNETTA
aus Oberkirch (Schweiz)
darf sich auf das Spiel
Project Nomads freuen.



Wenn's heiß wird, cool bleiben

Offizieller Distributor für
Zalman, Arctic Silver, Sibak,
Alpha, und viele andere



Ruhe im Kasten!

Schrauben Sie Ihre Ansprüche höher, wenn Sie an Ihrem PC schrauben. Als Distributions-Partner für den Fachhandel sind wir Spezialisten für innovative Hardware, Kühler und außergewöhnliche Tuning-Lösungen. Spezial-kühlsysteme für Ihre CPU, extra lange Kabel, Vibrations-Dämm-Matten, Festplattendämpfer - wir vertreiben exklusiv Produkte vieler namhafter Hersteller.

In unserer eigenen Entwicklungsabteilung entstehen Speziallösungen, die nicht nur Ihr Rechner-Herz höher schlagen lassen:

Die innovaControl Lüftersteuerung

regelt 4 Fans stufenlos und voneinander unabhängig. Anzeige des Betriebszustands über eine blaue LED - jeder Kanal bis zu 12 W belastbar - Molex-Anschlüsse zum Direktanschluss von Fans und Stromversorgung.

Das innovaVibe Festplatten-Entkoppelungs-Set reduziert das Laufgeräusch der Festplatte deutlich, ohne die Zugriffszeiten zu beeinflussen - die Platte wird vollständig vom PC-Gehäuse entkoppelt und gedämpft gelagert - äußerst wirkungsvoll durch die Verwendung von Speziallagern zur akkustischen Entkopplung.



Wasser Marsch!

Komplette Wasserkühl-Sets mit bekannten innovaVek-HighEnd-Komponenten und Markenprodukten. In den Komplett-Sets ist alles enthalten, was der professionelle Anwender benötigt: CPU-Wasserkühler, Pumpe, Halterungen, Ausgleichs- und Befüllbehälter, Schläuche, Anschlüsse, Zubehör, ausführliche Anleitung. Die vollwertige Alternative zur Luftkühlung: ausgezeichnete Kühlleistung bei minimaler Geräuschbelastung.

Fragen Sie nach unseren Produkten im gut sortierten Fachhandel!

www.innovatek.de

innovatek

• Stadtweg 9 • D-85134 Stammham-Westerhofen

Telefon: +49 (0) 89 30 90 10 10 • Fax: +49 (0) 89 30 90 10 11 • info@innovatek.de

NET NEWS

LAN-Partys und Online-Spiele
rulen, wie es neudeutsch
heißt. Was geht wo wie ab?
Unser Experte Felix Lohmeier
von PlanetLAN weiß es. Und
das Beste: Er verrät es Ihnen!

Keine Chance, Männer!
Die beiden Schönheiten
sind hier nicht.

PC Action
WWW.CL
sponsored by intel



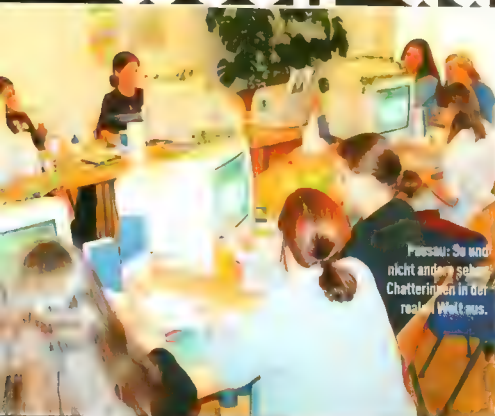
Am Freitag
20. September
PlanetLAN
Party in Passau

„Das Spielverbot in Grie-
chenland klang nach
einem verspäteten
Aprilscherz. Meine
Empfehlung: Fortbil-
dungskurse in Counter-
Strike für die griechi-
schen Parlamentarier.“



VIDEO
AUF
DVD

Weck' das Weib in dir!



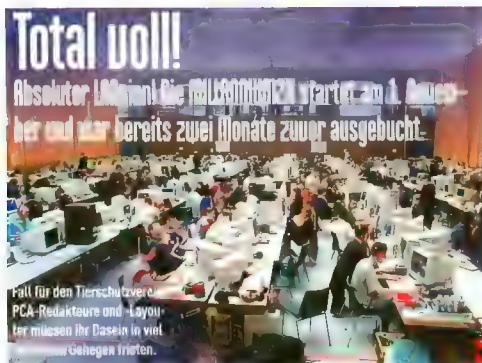
Pausen: Sie sind
nicht anders als
Chatterinnen in der
realen Welt aus.

Nach Auto fahren, arbeiten gehen und im Stehen pinkeln soll die
letzte Männerdomäne fallen: im Netzwerk Computer spielen.

LAN-Party | „Im Vorfeld wurde viel darüber gewitzelt, warum wir
Geld für eine solche Veranstaltung ausgeben“, erzählt Alexa Kleffner
von „Schulen ans Netz“. „Der Erfolg gibt uns Recht.“ Unter dem
Namen Lizzynet setzten sich zwölf bis 15 Jahre junge Mädchen Ende
September bei einer bundesweiten Aktion mit dem Medium Computer-
spiel auseinander. Von Bremen über Berlin bis Passau spielten sie im
Netzwerk das Elfenabenteuer *Zanzarah* und chatteten, was die Tastat-
ur hergab. Da Mädel-Netzwerk-Partys für männliche PC-ACTION-
Leser ein ähnliches Mysterium darstellen wie etwa Damentolletten,
schlichen sich zwei unserer Mitarbeiter undercover ins Passauer Inter-
netcafé Innca ein, um Licht ins Dunkel zu bringen. Den schonungslosen
Dokumentarfilm finden Sie auf unserer DVD.

Info: www.lizzynet.de

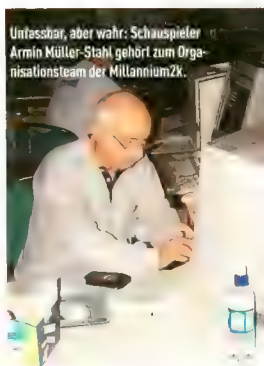
JOACHIM HESSE



LAN-Party | Nach einjähriger Spielpause melden sich vom 1. bis 3. November die alten Hasen der Millennium2k aus Rüsselsheim zurück. Mit 800 Teilnehmern ist die LAN-Party eine der größten derzeit. Sie war bereits zwei Monate vor Beginn restlos ausgebucht. Mit der vergangenen Party landete das Team bei der „Party of the Year“-Wahl von PlanetLAN auf dem dritten Platz. Die Millennium2k ist ein Indiz, dass sich die Szene konsolidiert und etablierte Veranstaltungen weiter bestehen. Als PC-ACTION-WWCL-Premium-Event gibt es von Intel gesponserte Turnierpreise im Wert von 7 000 Euro.

FELIX LOHMEIER

Info: www.millannium2k.de



Die spinnen, die Griechen!

Hexenjagd: Regierung sprach SPIELE-VERBOT aus und drohte Internetcafé-Besitzern mit zwölf Monaten Knast.

Vermischtes In Griechenland gibt's viele Zocker. Das wurde zum Problem, als von der Mafia betriebene, illegale Spielhallen die Einheimischen in die Spielsucht stürzten. Das Parlament reagierte rabiat und sprach ein Verbot für alle elektronischen Spiele aus. Internetcafés mussten schließen und Spielautomaten verschwanden aus den Kneipen. Zwei Internetcafé-Besitzer drohten vor Gericht in Thessaloniki Strafen bis zu 150.000 Euro und zwölf Monate Haft, weil ihre Gäste Counter-

Strike daddelten. Die griechische Spielergemeinde organisierte internationalen Widerstand. Nach einigem Hin und Her mit Erfolg: Kurz vor Redaktionschluss zog die Regierung das Spielverbot zurück. Allerdings soll noch dieses Jahr eine überarbeitete Fassung des entsprechenden Gesetzes „3037“ entwickelt werden. Dieses regelt dann, wo die Grenze zwischen „elektronischem Spielen“ und „Glücksspielen“ zu ziehen sei.

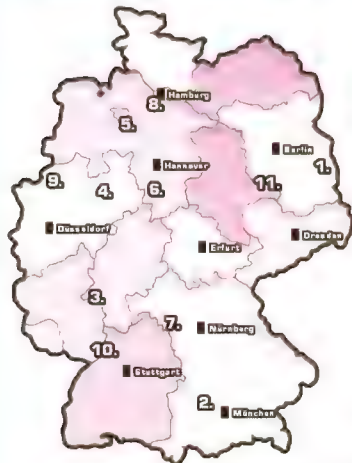
FELIX LOHMEIER

Info: www.presetext.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PC ACTION WWCL	URL
DEUTSCHLAND					
1 LTR 6	25.10.2002	15230 Frankfurt/Oder	650	✓	www.npf0.de
2 Gameparade	31.10.2002	82110 Germering	528	✓	www.gameparade.de
3 Millannium2k - #4	01.11.2002	65428 Rüsselsheim	800	✓	www.millannium2k.de
4 Fragnation #2	01.11.2002	33129 Delbrück	362	✓	www.fragnation.de
5 LANasutra 4	01.11.2002	27283 Verden	500	✓	www.lanasutra.de
6 LPH meets G-LAN	01.11.2002	31823 Springe	500	✓	www.g-lan.de
7 F3: Silent Thunder 2	08.11.2002	91438 Bad Windsheim	400	✓	www.f3-lan.de
8 MultiMadness 17	08.11.2002	21220 Seevetal	301	✓	www.multimadness.de
9 CS-Doctors #7	15.11.2002	48739 Legden	512	✓	www.csdoctors-lan.de
10 Gigahertz LAN 13	22.11.2002	76646 Bruchsal	408	✓	www.gigahertz-lan.de
11 LANnation IV 2002-2	22.11.2002	06487 Dessau	350	✓	www.lannation.de
ÖSTERREICH					
LANing zone 4	25.10.2002	5020 Salzburg	500	✓	www.laniningzone.com
Inside Crime 4	01.11.2002	3363 Ulmerfeld	120	✓	www.insidecrime.at
LAN4ALL Part 4	01.11.2002	1150 Wien	100	✗	www.lan4all.at
SCHWEIZ					
Turricane 04	01.11.2002	6102 Malters	100	✗	www.turricane.ch
Binarydays II	22.11.2002	4153 Reinach	256	✓	www.binarydays.ch
LANvision 2.0	29.11.2002	5412 Gebenstorf	130	✗	www.lanvision.ch

Jetzt setzt's Liebe!

Beim nächsten FRANKEN FRAG FESTIVAL vom 8. bis 10. November feiern zwei Zockerpärchen ihre Verlobung.

LAN-Party | Mindestens 400 Spieler feiern beim nächsten Franken Frag Festival „Project Silent Thunder 2“ in Bad Windsheim vom 8. bis 10. November die Verlobung zweier Zockerpärchen: Joe und Babsi und Jagger & Nici (Fotos) geben sich das Heiratsversprechen. Wer sich noch der Party anschließen und was von den 100 Litern Freibier abkrigeln möchte, muss allerdings seinen PC zu Hause lassen – alle Daddel-Plätze sind bereits vergeben. Dafür sorgte der überragende Erfolg der ersten Veranstaltung. Die LAN-Szene gerät unterdessen offenbar zur Kontaktbörse. Ein Heiratsantrag auf dem Circus Infernus in Appenweier machte den Anfang und nun gibt's die ersten Verlobungsfeiern. Wir warten jetzt auf die erste Traumhochzeit zwischen PCs, Energydrinks und Kabeln ...

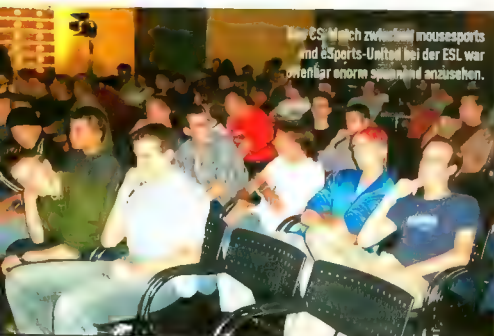
FELIX LOHMEIER

Info: www.f3-lan.de



Mit Mäusen fängt man Mäuse

Der Counter-Strike-Clan mousesports will Kohle und deklassiert beim FRIDAY NIGHT GAME der ESL das Team von eSports-United.



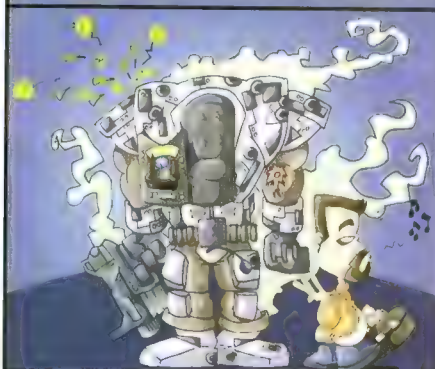
gameTOONS



Game Over...



...Feierabend!



© 2002 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved

E-Sport | Bei den neuen Pro-Series, der „Königsklasse“ der Electronic Sports League (ESL), geht es um eine ganze Menge Kohle: 80.000 Mäuse winken als Preisgelder. Der größte Teil entfällt mit jeweils 30.000 Euro auf die Wettbewerbe zu Counter-Strike und Warcraft 3 Zehn Top-Spieler der Online-Liga werden als so genanntes „Friday Night Game“ in einem Internetcafé in Köln ausgetragen. mousesports „spazierte“ durch das mit Spannung erwartete erste Counter-Strike-Match und deklassierte eSports-United (eSu) mit 21:3. Schon vorher stand fest, dass ein wichtiges Teammitglied von eSu sein Abschiedsspiel geben würde. Doch die fatale Niederlage quitierte auch der Clan-Chef: Er verabschiedete sich mit den Worten „neues Team, neues Glück“. Ende September löste sich auch der Rest der Mannschaft auf, so dass eSports-United nun ohne CS-Team dasteht. Im Warcraft 3-Match besiegte das Team Oger vor knapp 100 Zuschauern den Clan DoS klar mit 2:0.

FELIX LOHMEIER

Info: www.esl-pro-series.de

TRAUE NIEMANDEM FÜRCHTE JEDEN

DAS DING

aus einer anderen Welt

PARANOIA IST IHRE EINZIGE HOFFNUNG!



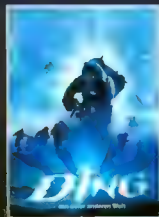
- AGIEREN SIE IM TEAM. SONST HABEN SIE KEINE CHANCE
- GNADENLOSE FEINDE MIT UNBÄRMHERZIGER INTELLIGENZ



- NUTZEN SIE DAS EINZIGARTIGE VERTRAUEN/ANGST-INTERFACE UM IHR TEAM ERFOLGREICH ZU FÜHREN



- NUR MIT FEUERKRAFT UND VERSTAND WERDEN SIE ÜBERLEBEN!



„Dies ist ein faszinierendes Action-Horror-Spiel.

Es ist meinem Kinofilm von 1982 nachempfunden...

Sie müssen es einfach spielen, denn es wird Sie fesseln und bis ins Mark erschüttern!

John Carpenter

„Erstklassige Lokalisierung“ 84% - OPM2, 10/2002

„Eine gelungene Film-Adaption, die der Zelluloid-Vorlage alle Ehre macht!“ 83% - playPlaystation, 09/2002



PC CD-ROM

PlayStation 2

XBOX



www.universalinteractive.de

Wenn Frauen kommen ...

... ist mächtig was los. Für die FUSION-LAN sind 1.111 Teilnehmer und die drei WaterJoe-Girls angekündigt.

LAN-Party Eine derartige Aufgabe können nur wenige Veranstalter bewältigen: Die Organisatoren des [Da-Ruler]e.V. des Team SFA und der FusionLAN veranstalten eine LAN-Party der Superlative. In der Alfred-Fischer-Halle in Hamm treffen sich vom 13. bis 15. Dezember 1.111 Zocker. Für 30 Euro Eintritt bekommen sie mit einem Kino und einer Party-Zone einige Abwechslung geboten. Auf 4.500 Quadratmetern ist ferner Platz für einen großen Schlafbereich. Fun-Contests sollen neben den PC-ACTION-WWCL-Turnieren für Unterhaltung sorgen. Geplant ist zudem ein Casemod-Wettbewerb. Das Netzwerk für die Großveranstaltung scheint ausfallsicher, da es von einem erfahrenen Verleiher zur Verfügung gestellt wird. Die Fusion ist ein PCA-WWCL-Premium-Event und bietet von Intel gesponserte Turnierpreise im Wert von 7.000 Euro. Die WaterJoe-Girls haben sich auch schon angekündigt. Und: Eine Woche später will die NorthCon in Schleswig-Holstein ebenfalls die 1.000er-Marke durchbrechen.

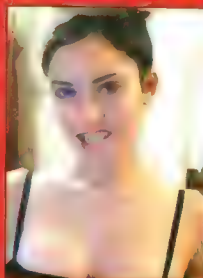
FELIX LOHMEIER

Info: www.fusion-lan.de

DOMINA DAS ZOCKERWEIBCHEN LUDENS

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens“ aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Domina
Beruf: Zockerin
Alter: 21 Jahre
Wohnort: Hamburg
E-Mail: domina@zockerweibchen.de
Kompetenzen: Netze, PC, Internet
Lieblingsgenre: Action, Strategy
Lieblingsspiele: Warcraft 3, StarCraft
PC/2: Dual Core, 4GB RAM
OS: Windows XP
Interessen: PC, Internet, Gaming
Wohnort: Hamburg
Interessen: PC, Internet, Gaming



Alle E-Mails, die Sie an die Domina Ludens schicken, werden von uns an die Zockerweibchen weitergeleitet. Die Domina Ludens wird von uns ausgewählt und ist nicht verantwortlich für die Inhalte der E-Mails. Wir wünschen Ihnen viel Spaß!

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Storys, Daten und eine E-Mail-Adresse, eine VORNAME und Nachname und ein Foto an zockerweibchen@pcaction.de. Bitte mit der goldenen Schere schneiden! Bitte mit Foto an die Redaktionsschere im Internet.

LIES MICH!

LOS! WACKEL, PUDDING!

King Hoppie kriegt mit Knuppel dick auf Schnauze.



Online-Rollenspiel Putzige Anime-Recken, ein ausgeklügeltes Klassensystem mit 16 Berufen und die Möglichkeit, eigene Ausrüstungsgegenstände und Waffen zu kreieren. Kurz: In *Priston Tales* gibt's jede Menge zu tun und zu sehen. Derzeit läuft die Beta-Phase. Ein Erscheinungstermin ist noch unbekannt. (TABU)

Info: www.eng.pristontale.com

AB INS NACHBARLAND!

LAN-Party Vom 25. bis 27. Oktober steigt im Messezentrum Salzburg eine der größten LAN-Partys Österreichs. Für 25 Euro Eintritt gibt's eine Menge zu gewinnen. Die ersten vier des PCA-WWCL-Counter-Strike-Turniers kriegen jeweils 444 Euro auf die Krallen. Zusätzlich erwarten die Spieler Preise von Intel im Wert von 2.000 Euro. (FL)

Info: www.lanzone.com

E-MAIL FÜR DICH?



E-Mail-Spiel Mail-Bomben sind out – Strategie-Schlachten per Outlook & Co. dagegen in. Bei *Laser Squad Nemesis* planen Sie Spielzüge im Menü, fordern Freunde mittels E-Mail heraus und verfolgen das Resultat in einer Echtzeit-Sequenz. Drei Rassen und 40 Karten stehen parat. Download und Testphase sind kostenlos. (TABU)

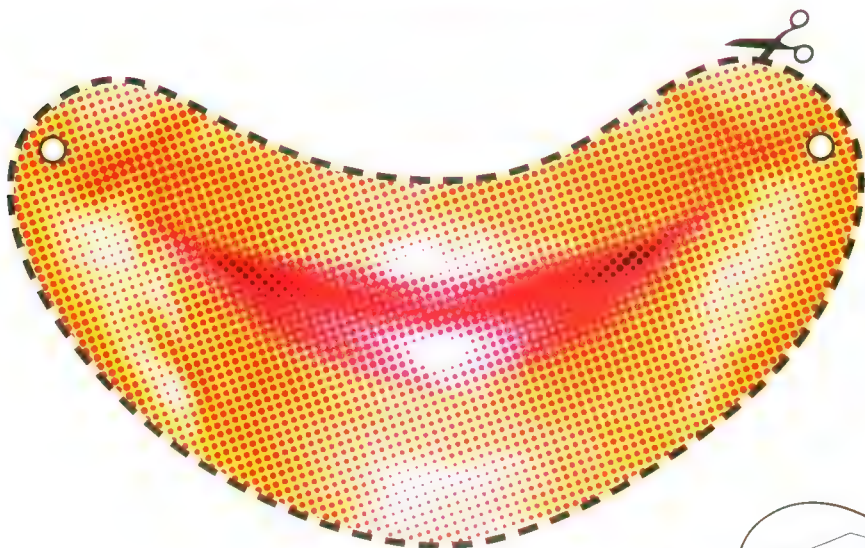
Info: www.lasersquadenesis.com

SCHRAUBE LOCKER?

Online-Spiel Sie besitzen keinen Roboter? Dann schnell einen basteln: Bei *Droidarena* schrauben Sie sich einen Blech-Otto zusammen, füttern ihn mit Befehlen und schubsen ihn in eine Arena – in der Sie gegen Maschinchen von Kontrahenten antreten. Kosten: rund 13 Euro für drei Monate. (TABU)

Info: www.droidarena.com

Clever feiern mit der XtraCard.



XtraClever, der Geburtstagsbonus der XtraCard.

So geht's:

- 1 Jetzt per Xtra-Handy unter der T-D1 Kurzwahl 2020 registrieren lassen.
- 2 1 Cent pro volle Gesprächsminute für alle eingehenden Anrufe* bis zum 31. 03. 2003 auf dem XtraClever-Konto gutschreiben lassen.
- 3 Grinsen aufsetzen und das Xtra-Guthaben feiern.
Weitere Infos unter www.t-mobile.de/xtraclever

*Angebot gilt nicht für Rufumleitungen, Anrufe auf der Mobilbox oder im Ausland und eingetragene Pay/Debit-Verbindungen. Bei Nichterreichen von 50 Cent bis zum 31. 03. 2003 verfällt der angesammlte und noch nicht übertragene Betrag. Es besteht kein Anspruch auf Teilbeträge oder Barauszahlung.

1104 10000

T-Mobile...

MEDIEVAL TOTAL WAR™



GameStar
Medieval -
Total War



GameStar
Medieval -
Total War

10.000 MANN WARTEN AUF IHREN BEFEHL.

ES WIRD EIN GLORREICHER SIEG...



PC
CD
ROM

THE
CREATIVE
ASSEMBLY

ACTIVISION

activision.de

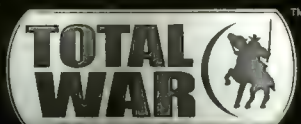
Total War, Medieval: Total War-Software © The Creative Assembly™ Limited. Alle Rechte vorbehalten. Total War, Medieval: Total War und das Total-War-Logo sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von The Creative Assembly™ Limited in Europa, den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. und/oder zugehöriges Unternehmen. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



... VORANSICHT: Sie besitzen Mut und
DIE RICHTIGE STRATEGIE!

VON DEN MACHERN DES PREISGEKRÖNTEN STRATEGIEHITS SHOGUN: TOTAL WAR®

SCHREIBEN SIE MIT **MEDIEVAL: TOTAL WAR™** VIER JAHRHUNDERTE GESCHICHTE NEU – IN EINER MISCHUNG AUS EPISCHEN ECHTZEITSCHLACHTEN IN 3D UND DEM RUNDENBASIERTEN AUFBAU IHRES IMPERIUMS. BEWEISEN SIE UMSICHT BEI DER AUSWAHL IHRER VERBÜNDETEN UND ERÖBERN SIE DIE KÖNIGREICHE IHRER FEINDE! DIES IST DIE ZEIT FÜR HELDEN – DIES IST: **TOTAL WAR™!**



totalwar.com



LESER BRIEF

Nur 'ne Furzidee?

Wenn's nach einer Münchner Firma geht, soll der PC bald Gerüche absondern können. Die Idee stinkt doch zum Himmel ...

Als die ersten vibrierenden PC-Joysticks auf den Markt wackelten, waren nicht nur Frauen begeistert. Jeder wollte ein solches Force-Feedback-Schlotterding. Unbedingt! Okay, zugegeben: sogar ich. Wer damals keinen solchen Parkinson-Zitter-Simulator hatte, fühlte sich ausgegrenzt. Mittlerweile – und das ist jetzt gefälligst als Metapher zu verstehen – gehen mir die Rüttel-Stäbe am Arsch vorbei.

Zuvorderst, weil sie mein System bremsen. Und das kann ich nicht ab. Seit dem stehe ich revolutionären Neuerungen skeptisch gegenüber. Zum Beispiel dem „Sniffman“, den uns die Münchner

Firma Comscent nach der CeBIT 2003 im Laden unter die Nase reiben will. Sniffman? Was wie der Spitzname für einen Koks-Abhängigen klingt, ist in Wahrheit ein Gerät, das unterschiedlichste Gerüche freisetzen kann. Quasi so was wie mein Arbeitskollege Ahmet Isciturk zum An-schließen. Na-

türlich weniger voluminös und mit kleinen Düsen statt großen Drüsen. Jetzt habe ich Albträume. Was könnten uns Spiele-Entwickler alles antun! Nehmen wir Hephaisto aus *Diablo 2*, den Schmied am Flammenfluss. Der sieht nicht so aus, als dufte er nach Lavendel. Eher, als habe er seit seiner Geburt nicht mehr gebadet. Wahrscheinlich riecht er zudem aus dem Mund wie ein Elefant aus dem Hintern. Wenn meine Kreatur in *Black & White* auf den Boden scheißt, will ich übrigens auch nicht in der Nähe sein. Und Cate Archer mag sexy aussehen. Aber wer außer einem Fetischisten möchte wissen, wie die Agentin müffelt, wenn sie in *No One Lives Forever 2* ein paar Tage transpirierend durch die Gegend gerannt ist? Von den fauligen Untoten in *Warcraft 3* ganz zu schweigen – deren würziges Aroma finden ohnehin nur Maden geil. Dann wäre da die Szene, in der John McClane in *Stirb Langsam: Nakatomi Plaza* einem Terroristen-Stinktiefel die Schuhe ausziehen muss. Ferner diverse Situationen in *Das Ding*, in denen Ihnen Kampfgesossen vor die Füße kotzen. Die Actionspiele, bei denen wir durch Abwasserkanäle mit Urinflüssen kriechen durften, kann sowieso kein Schwein mehr zählen. Wenn ich schlussendlich bei *Die Sims* mal wieder nicht dazu komme, das Geschirr abzuspielen, riecht's dann binnen kürzester Zeit wie in meiner echten Single-Bude, oder was? Nein, danke! Mein Appell an die Firma Comscent: Überlegt's euch bitte noch mal, ja? Ihnen, liebe Leser, wünsche ich indes natürlich noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de

DICKES DING!

Ich möchte mich mal bedanken. Die Leserbriefes haben mir nun seit über einem Jahr das Schul-leben enorm erleichtert. Ich habe so manche Politikstunde ausschließlich mit eurer PC ACTION überlebt. Weiter so. Denn nun hängt ich als Fachangestellter für Bäderbetriebe (Bademeister) noch weitere drei Jahre in der Panne!

STEVEN WEND, PER E-MAIL

Ah, ja ... gern geschehen, Steven. Wenn-gleich wir nicht sicher sind, ob es uns mit Stolz erfüllt, dass ein PCA-Leser Bade-meister wird – nur weil er wegen uns in der Schule nie aufgepasst hat. Weißt du, das ist nicht wie bei *Baywatch*, wo du von prallen Kollegen-Chicks in hautengen, feuchten, roten Badeanzügen umgeben bist. In Wahrheit wirst du Anti-Fußpilz-Spritzanlagen checken, Haarbüschel aus den Duschen fummeln und faltigen, alten Damen mit Blütenbüschelbade-kappen beim Rückenschwimmen zusehen. Aber hey, wenn du unser Heft weiter konsumierst, überlebst du auch das.

CAMPER-SCHWEINE

Wer bin ich?

DANIEL NEUS, HOLLAND

Keine Ahnung und wir wollen dich auch gar nicht kennen, Daniel. Ich mein: Hey, du bist Holländer! Euch kann niemand leiden. Frag mal die *Counter-Strike*-Community, was sie von Campern hält. Na siehste!

ECHT HAARIG!

Im neuen Heft ist bei mir auf Seite 14 beim „Sam & Max“-Bild links unten ein Sackhaaar (?) eingedruckt (für 'ne Wimper zu groß und für'n normales Haar zu klein und ungeformt.) [...] Wem gehört's? Mir net!

SASCHA MÜLLER, PER E-MAIL

Logisch, dass es nicht deins ist, Sascha. Aber sei froh! Endlich hast du eins (einfach ausschneiden und ankleben). Der Rest muss allerdings von alleine wachsen, ja? Okay, wir geben zu: In Teile der Auflage war so ein undefinierbares Ding geraten. Das tut uns Leid. Da wird wohl



Berufstipp Bademeister: Frauen fliegen auf solche Kerle!

Foto: action press



wieder ein Mann aus der Druckerei beim Starten der Druckwalzen einen schmerzhaften Unfall gehabt haben. Das tut uns übrigens auch Leid.

FAMILIENFREUDEN



Foto: action press

Lady Liberty lässt jeden ran und rein. Die Schlampe!

Herr Fränkel! Ich muss Ihnen etwas sehr Wichtiges sagen: SIE SIND MEIN VATER!!!

MAINTAS STRAVINSKAS, BRAUNSCHWEIG

Netter Versuch, sich Unterhaltszahlungen zu erschleichen. Aber du kannst nicht mein Sohn sein! Ich war seit meiner Geburt erst einmal in einer Frau drin. Vor vier Jahren. Da war ich in New York, in der Freiheitsstatue.

ABSCHIEDSBRIEF

Betreff: Lebt wohl! [...] Ihr seid also auch Menschen geworden, die aktuellen Meinungsumfragen hinterherlaufen und sich dementsprechend anpassen, also den Finger ganz hoch in die Luft haben und schauen, wo der Wind herkommt. Ich lese die PC ACTION seit ihren Anfängen 1996 und ich habe gehofft, dass ihr es schaffen könntet, euch selbst und euren Lesern treu zu bleiben. Schade eigentlich, denn eine Redaktion, die ihre Art immer der größten Masse anpasst und damit dem größten Profit für sich selber entgegenstrebt, gleicht eher unseren lieben Politikern als ernst zu nehmenden Journalisten. Trotzdem weiterhin guten Erfolg und hoffentlich habt ihr weiterhin viel Spaß, euch lächerlich zu machen, denn das tut ihr eindeutig.

ARTHUR WASEM PER E-MAIL

Arthur, wir beneiden dich! Zunächst wegen deines Intellekts. Wir wären gern wie du! Politisch korrekt, richtig mit Idealen und so, aber gleichzeitig humorvoll. Leider sind wir abgrundtief verdorben und müssen mit unserer Arbeit Geld verdienen, um unsere Villen im Tessin abzuzahlen.

HER DAMIT 1!

Betreff: Gewinnspiel „Her damit!“. Lebe unter der Brücke und habe quasi nix, was mir selber gehört!

CHRISTIAN RAMEL, PER E-MAIL

Ach? Und an welche nicht von dir nicht angegebene Adresse sollen wir den Preis schicken? Brücke Nummer 7? Golden Gate Bridge? Oder wohin? Und für die Bahnmission bräuchten wir wenigstens den Ort. Penner!

KURZDIKTAT

fränkel du entlaufener pychohund. ja meine großschreib taste ist schrott. was dagen. ich will nur jegliche kritik an mir außschließen. ich werde den text auch mit nem rechtschreib-programm überprüfen, pech für dich. ha ha [...]

MARTIN DAHSE ITZEHOE

Alle Achtung, Martin! Abgesehen von der Groß- und Kleinschreibung nur



sechs Rechtschreib- und Kommafehler bei 34 Wörtern. Das ist eine brillante Quote für einen Versager der PISA-Generation. Gib's zu: Du hast gar kein Rechtschreibprogramm verwendet, deine Shift-Taste ist auch nicht im Arsch und du heißt in Wahrheit Martina. Lass mich raten: Du bist Chef-Sekretärin beim

Staat und dir wurden neun Finger amputiert?

DER ERNSTFALL!

[...] Ich bin seit 1.7.2002 Soldat bei der Bundeswehr. [...] Letzte Woche war ich mit meiner Kompanie im Einsatz an der Elbe. Bei der Rückfahrt wollte ich es nicht versäumen, die aktuelle PCA an der Tanke zu



Bist du sicher, dass du Ahnung von EAs NHL-Serie hast, oder kannst du echt nicht bis zehn zählen, du Loser? Es ist die zehnte Auflage, du Knallkopf! Also, nur für unseren Harry die NHL-Serie mit Erscheinungsjahr: 1. NHL Hockey (1993), 2. NHL Hockey 95 (1994) 3. NHL Hockey 96 (1995), 4. NHL Hockey 97 (1996), 5. NHL Hockey 98 (1997), 6. NHL Hockey 99 (1998), 7. NHL Hockey 2000 (1999), 8. NHL Hockey 2001 (2000), 9. NHL Hockey 2002 (2001), 10. NHL Hockey 2003 (2002). Gerafft? [...]

JOCHEN ALLERS, PER E-MAIL

Ja, Jochen! Ich habe meinen Fehler sofort erkannt, nachdem ich deine Mail neun oder elf Mal gelesen hatte. Und gestehe: Ich, Harald Fränkel, habe den IQ eines toten australischen Riesenregenschwammes (Megascolidis australis), also irgendwo zwischen neun und elf. Meine Kollegen fesselten mich wegen des Fehlers zur Strafe an einen Stuhl und ich musste mir neun oder elf Stunden lang ein Endlosband mit der Schnulze „Herz aus Glas“ von Wollsocken-auf-dem-Kopf-Träger „Ben“ anhören. Jochen, lass es mich dir durch die Blume sagen: DU BIST EIN ARSCH!

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR
Rene Weinberg

VERGEGEN

Wieder findet unsere Geschichte „Layouter? Hat da wer die Null gewählt?“ eine lustige Fortsetzung. Diesmal versagte Rene Weinberg beim Versuch, die Test-Doppelseite zum Aufbaustrategiepiel Der Erste Kaiser zusammenzuschustern. Dank ihm stellten wir diesem Spiel im Vergleichskasten nicht nur Anno 1602 (richtig!), sondern auch Primal Hunt, das Add-on zum Ego-Shooter Aliens vs. Predator 2 (falsch!), gegenüber. Dort hätte Zeus stehen müssen. Über dem Wertungskasten fand sich zudem nicht der Spielname Der Erste Kaiser, sondern „Spielname“. Weil das nicht einer gewissen Komik entbehrt und René noch Lehrling ist, haben wir ihn nur mit zwei leichten Stromschlägen bestraft. Er spricht seitdem zwar in einer deutlich höheren Tonlage, layoutet aber dafür hoffentlich besser.

Jürgen Melzer

Wenn ein Link nicht dorthin verlinkt, wo er linken sollte, fühlt sich der Leser gelinkt. Als DVD-Verantwortlicher hat es Jürgen Melzer aka „Die Schnarchbacke“ geschafft, zwei falsche Verknüpfungen auf dem Silberling 10/2002 durchzusehen zu lassen. Wer im Menü auf das Toolkit für Dungeon Siego klickte, wurde sich bestimmt über die startende Installationsroutine zu Vampire Slayer. Diejenigen, die die Demo zu Iron Storm spielen wollten, über eine witzige Das-is'-nich-da-Fehlermeldung. Beide Programme lassen sich aber installieren, wenn Sie per Explorer direkt auf die Dateien zugreifen. Herrn Melzer macht diese Erläuterung nicht glücklicher. Ja, der Besuch eines Konzerts von Wolfgang „Der getrunnte Pudel auf zwei Beinen“ Petry als Strafe kann hart sein. Holle, Holle, Holle!

ANTRAGSTELLER

Mirco Kohlmeier,
Minden
(und weitere Leser)

Christoph Albrecht,
Hannover
(und weitere Leser)

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE

1 [2]

WARCRAFT 3
Blizzard Entertainment

2 [NEU]

MAFIA
Illusion Softworks

3 [1]

GTA 3
Rockstar Games

4 [NEU]

UT 2003 (DEMO)
Epic Games

5 [3]

COUNTER-STRIKE
Gooseman

6 [NEU]

BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions

7 [6]

OPERATION FLASHPOINT
Bohemia Interactive

8 [NEU]

DUNGEON SIEGE
Gas Powered Games

9 [13]

MEDAL OF HONOR
2015

10 [12]

JEDI KNIGHT 2
Raven SoftwareDie Bundeswehr:
eine starke Truppe!

Foto: action press

kaufen. Mit Freude sah ich, dass ihr America's Army auf die DVD gebrannt habt. Da könnte ich auch mal sehen, was die Amis so in der Grundausbildung machen, dachte ich mir. Kameradschaftlich, wie ich bin, gab ich [das Heft] auch anderen Kameraden im Bus zu lesen. Leider wollte einer davon wohl auch mal in die US-Army reinschnuppern und riss mir die DVD aus dem Heft. Natürlich war es keiner, als ich fragte. Also möchte ich dich bitten, so lieb zu sein und mir eine neue DVD zu schicken. Mein knapper Wehrsold erlaubt mir nicht, ein neues Heft zu kaufen. [...]

SEBASTIAN KRUG MAINZ

Ah, mit Verlaub, habe ich das jetzt richtig verstanden? Leute wie DU sollen im Ernstfall unser Land verteidigen? Wo sie's nicht mal gebacken kriegen, auf eine popelige DVD aufzupassen? Super, Sebastian. Echt klasse. Jetzt fühl ich mich ja total sicher.

GRENZDEBEL?

Mir ist aufgefallen, dass sich in ihrer Redaktion „Figuren“ herumtreiben, die nicht bei einer halbwegs seriösen Fachzeitschrift mitarbeiten sollten. Als Beispiel führe ich nur mal sie (ja, ich schreibe das „Sie“ klein!), Herr Fränkel, an: Mit ihrem grenzdebilen Verhalten und nicht zuletzt ihrer bescheuerten Frisur tragen sie erheblich zum Verlust von Kompetenz und Glaubwürdigkeit der PCA bei. [...]

CHRISTOPHER KLOES, PER E-MAIL

DU HAST GEWONNEN!

Patrick Labitzke, Itself
erhält ein SpielUNREAL
TOURNAMENT 2003
(Test des Monats 10/2002)Wie heißt ihr derzeitiges Lieblingsspiel?
Schicken Sie uns eine Postkarte mit dem Titel an:oder per E-Mail an liebling@praxis.de. Unter allen
Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.

AUF DVD



PC ACTION in Gefahr

VIDEO: Joachim Hesse und Ahmet Isciturk
schlichen sich bei einer LAN-Party für Mädels ein.



FREI-STÖSSE 2003

100% Ballkontrolle = 100% Action. Die neue Standardisierung-Dynamik bietet absolute Ballkontrolle. Versenke den Ball im Tor, verhindere mit der Mauer, oder kicke den Ball wie Roberto Carlos: Ein lässiger Schuss, hinter dem jede Mauer zerbricht.



FREE-STYLE CONTROL 2003

EA SPORTS Freestyle - eine brandneue Spielsteuerung. Mit dem rechten Stick kannst du individuelle Bewegungen für die einzelnen Spieler ausführen: Die exakte Bewegung, um einen Verteidiger in Bedrängnis zu bringen, und genau die richtige Bewegung, um ihn kurz vor dem Tor zur Strecke zu bringen. Dein Können ist gefragt. Bewege



PASSEN 2003

Verbessertes Zusammenspiel innerhalb der Mannschaften und bessere Teamstrategien. Um den Gegner zu bezwingen, musst du präzise Pässe spielen. Nur so wird das Spielfeld an Roger Dornier



BALL-PHYSIK 2003

Verpatzte Kopfbälle, schlecht angeschnittene Bälle, ungenaue Pässe - das alles passiert, wenn du noch kein echter Profi bist. Mit der neuen Ballphysik werden deine Spielfehler sichtbar. Aber! Authentisches Ballverhalten - der Ball reagiert genau wie bei Davide, wenn er einem Gegner den Ball abnimmt, wie bei Giggs, wenn er den Ball lässig wegwickelt, oder wie bei Roberto Carlos, wenn er eine gegnerische Mauer zerstört.



DRIBBELN 2003

Inverse Kinematik der nächsten Generation: Der Ball klebt nicht an deinen Fersen, sondern du musst dem Ball auf den Fersen bleiben. Ryan Giggs hat den Dreh raus - Und was ist mit dir?

KONTROLLIERE DEN BALL UND DU KONTROLLIERST DAS SPIEL

FIFA FOOTBALL 2003 beinhaltet eine völlig neue KI-Engine, die erheblichen Einfluss auf den Spielverlauf nimmt. Trainiere hart und bring den Ball unter deine Kontrolle.

Kontrolliere das Spiel. Du bist der 12. Mann.



www.fifafootball2003.ea.com



PlayStation 2



IT'S IN THE GAME

© 2002 Electronic Arts Inc. EA Sports ist eine eingetragte Marke von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. © 1997 FIFA® Offiziell FIFA-licenziertes Produkt. EA SPORTS ist eine eingetragte Marke von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und die "PS" Logos sind eingetragte Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. "Xbox" und die Xbox Logos sind eingetragte Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

nicht gut finde: Dass Sie mich mit dem Wort „grenzdebil“ beleidigen, was ja so viel wie „geisteskrank“ bedeutet. Dagegen protestiere ich energisch! Jawohl! Denn seit ich jeden Abend meine Tabletten kriege, geht's mir schon viel besser. Und was meine Frisur anbelangt, habe ich das Kompetenzteam von Herrn Stoiber angeschrieben. Mein Indianerkumpel „Lahme Lende“ findet allerdings, dass mein Haartepich mich megakompetent wirken lässt.

ABSTURZPROBLEM

[...] Ich hab ein Problem! [...] Ich kann tun, was ich will, er stürzt immer ab. Kaum leg ich los, stürzt er wieder ab. Jetzt wollt ich dich um Rat fragen, was man dagegen tun könnte? Ich bin überzeugt, dass du mir helfen könntest. Danke im Voraus! [...]

ANDREAS SCHMITT, PER E-MAIL

Die Telefonnummer des BRAVO-Dr.-Sommer-Teams lautet: 089/67 86 75 34, Bitteschön.

VOLL GEIL!

Ahmet İscitürk sollte nicht immer so selbstherrlich schreiben wie z. B. „Gail, genau wie ich“ oder „Dieses Spiel ist genau wie ich, uralt und trotzdem voll cool“. Es ginge ja noch, wenn er es wenigstens wäre, aber er ist es nun mal nicht. [...]

BENJAMIN MAELES, PER E-MAIL

Wir Schrumpfhirne! Haben wir doch tatsächlich geglaubt, Ahmet schreibe das nur, um mittels selbstironischer Prole-

Ekelerregend: Ahmet Iscitürk hat Haare auf dem Rücken.

Foto: action press

tenhaftigkeit seine Texte witziger zu gestalten, Benjamin. Aber jetzt, wo du's sagst ... hm ... Ich hab nachgehakt – und verdammt! Der findet sich wirklich geil! Soll dir mitteilen: „Ey, der hat keine Ahnung! Ich hab derart wucherndes Rückenhaar, da fön ich locker 'nen Mittelscheitel rein! Deshalb fliegen die Weiber auf mich!“

SCHWARZBRENNEREI 1

[7. September, 11:00 Uhr] **Hallo, ich heiße Oli und habe eine Frage. Ich habe mir gestern GTA 3 gebrannt und die Windows XP Home Edition. Ich habe es installiert und aufgerufen, es hat gelaufen, die Musik gespielt, aber eines hat mich gestört: Es kam keine einzelne Schrift (nicht im Menü und nicht da, wo Leben und Panzerung stehen sollte. Wo kann ich mir einen Patch oder Crack runterladen, dass es funktioniert oder hattet ihr schon mal so einen auf CD-ROM? Bitte helft mir.**

OLI S. PER E-MAIL

Na, da heißt ich doch supergerne, Olli! Ich habe nämlich eine spitzenmäßige Anlaufstelle – auch für all die anderen, die dauernd von mir wissen wollen, wie man ein Spiel kopiert oder wo man es aus dem Internet herunterladen kann: Der Bund für Kopierer und Anfänger (BKA) hilft. Jawohl! Also: Unter www.bka.de findest ihr links unten eine Telefon-Hotline. Einfach anrufen. Ist nicht mal 'ne sündeure 0190-Nummer! Die Damen und Herren dort sind voll freundlich und erklären euch alles.

SCHWARZBRENNEREI 2

[10. September, 11:39 Uhr] *Hallo, noch mal ich, der Oli, habe mir heute die Vollversion GTA 3 von einem Freund geholt und da ist es aber genauso! [...]*

OLI S, PER E-MAIL.

Brav, Oli! Aber: Kennst du eigentlich das Buch *Leserbriefonkel* sind doch nicht so doof, wie sie aussehen?

HEISSER HINTERN



Foto: action press

Weltexklusiv: Tania Bunke zeigt, was sie hat!

Ich schreibe die folgenden Zeilen in der Hoffnung, dass Bunke genauso reagieren wird wie Fränkel in der letzten PCA 10/02, Seite 30 – mit Foto natürlich :). In diesem Sinne: Du MEGA-AAARSCH, Bunke!

FRANK NEUMANN PER E-MAIL

Frau Bunke lässt ausrichten (O-Ton): „Vergiss es, du hormongesteuertes Etwas. Du MANN!“ Ich vermute, das bedeutet zirka ungefähr „Nein!“. Aber keine Sorge, Frank, für meine Leser bin ich da und habe heimlich ein Foto von ihrem Hintern gemacht, um es zu veröffentlichen.

ARSCHGESICHT

Fränkel, wenn ich einen Hund hätte, der so aussehen würde wie du, würde ich ihm den Arsch rasieren und ihn rückwärts laufen lassen!

SASCHA SABOTHI NEUSS

Ach Sabouhi! Der Spruch ist so was von uralt, den hat meine Mutter schon nach meiner Entbindung vor rund 33 Jahren von sich gegeben, als sie mich das erste Mal sah.

SO'N QUARK

Hm, wer hat meinen Magerquark schon wieder aufgegessen? Schau mal im Kühl-schrank. nAJA, eGAL. Hauptsache, ich komme rechtzeitig zu Pratze *buaha*. Ach ja, ein schmales Lob an die Redaktion und Grüße an Harald Frankl. [...] Und merkt euch immer: MÖGE ES MIT IHNEN SEIN! Abeseeeeeer denkt jetzt nich, ich bin eigentlich irgendwie so dumm vielleicht, okay? Tschüß, des wars _..._ :D D.: (: (:):_=[=] =(: (: ;O O; _-_-_-_-_-_-_-_- db) d8/-o-_. Ihr seht, ich bin um Smilies nicht verlegen -> GFFGfGfgBgGgGfGGffGGggf. Ach ja, wenn ich euch besuchen komme, bring ich Drogen mit. [...]

REINER MATT DORTMUND

Von den Drogen kann wohl nicht mehr
allzu viel übrig sein, wenn ich mir dieses
Elaborat so betrachte. Also bleib besser
in deiner Entzugsambulanz. Reiner.



KLUGSCHEISSER

DES MONATS

Hallo ihr, ich bin bestimmt der 10. Millionste Leser, der euch schreibt, dass Tanja Bunke nicht weiß, dass Nirvana nicht mit „w“, sondern mit „v“ geschrieben wird (vgl. PCA 10/2002, S. 110). Wahrscheinlich im Gegensatz zu den anderen Lesern fordere ich jedoch nicht den Pranger für Tanja. Es reicht, wenn sie von nun an täglich sechs bis acht Stunden Zen-

Meditation praktiziert. So lange, bis sie weiß, was Nirvana überhaupt bedeutet. Ansonsten ist ihre Seele für alle Ewigkeit verloren. Und liebe Tanja, denke daran: Die Ewigkeit ist lang – ganz besonders gegen Ende hin.

VOLKMAR SCHWETKE PER E-MAIL

Liebster Volkmar! Es tut uns unheimlich Leid, dir mitteilen zu müssen, dass

sich Nirwana durchaus mit „w“ schreibt. Nun, dein Irrglaube rührt vielleicht daher, dass du ständig eine Grunge-Band namens Nirvana im Ohr und besonders im Kopf hast und sonst anscheinend nix. Trotzdem vielen Dank für deinen lustigen Beitrag. Es grüßt dich die gesamte PCA-Redaktion, die sich kollektiv ins Nirwana gelacht hat.



nicht drauf, die 9/02 lag unter einem Zettel und die 10/99 ist schon länger weg. [...]

MAGNUS KOHLER LAVEN

Na vielen Dank. Nachdem ich vergangene Ausgabe das Foto einer PCA-Sammlung veröffentlicht habe, kann ich jetzt meine Veroffentlichung mit so einem Scheiß KOMPLETT tapezieren. Weil sich weitere 9.463 „Ich-bin-in-Wirklichkeit-euer-allergroßter-Fan“-Nasen bemüht fühlen, mir ihre Bilder zu schicken. Schluss damit! Ich will ab sofort nur noch Sinnvolles. Fotos, wo gut aussehende Freundinnen, Leserinnen oder Schwestern von Lesern drauf sind. Sie sollten weitmaschige Netzbodys tragen oder so.

KNETGERÄT



Die Videoleinwände (Bildhintergrund) waren das Interessanteste bei der ECTS.

Danke, dass ihr Bilder von der ECTS veröffentlicht habt. Zuerst dachte ich, ein Besuch wäre für einen 37-jährigen Hardcore-Gamer Pflicht, aber beim Anblick der Bilder dachte ich nur: Schwein gehabt, das hat dir 'ne Netzhauttransplantation erspart. Die Messe-Babes sind so grottenhässlich, das konnte nur noch mit einem Foto von Opa Drews mit seinem Silikon-Dummy getoppt werden. Na ja, ausgenommen die Knetgeräte von Eidos.

NAME IST DER REDAKTION BEKANNT

Du wolltest anonym bleiben. Okay. Du hast uns in rund zehn weiteren Mails mitgeteilt, wie scheiße du uns findest. Auch okay. Du deutest mit deinen Chauvi-Sprüchen an, dass du im Gegensatz zu uns sabbernden Redakteuren offensichtlich Besseres gewohnt bist. Selbst das nehmen wir zahnekirschend hin. Nur eins irritiert uns gewaltig: Wir hatten gar keinen Bericht über die ECTS-Spielemesse im Heft

HERZLICH WILLKOMMEN!

[...] Übrigens lese ich zwar regelmäßig [PC Dingsbums], [PC Dingsbums Hardware] und [BumsDings], aber euer Heft ist einfach irgendwie anders. Nicht so ernst und verklemt wie die oben genannten Magazine. Super Bilder, lustige Kommentare und Geschichten, man schaue sich nur das Editorial der Ausgabe 10/2002 an oder den Messebericht zur Games Convention in Leipzig (siehe Codemasters' Messe-Babe). [...] Na ja, das macht euch

keiner was vor, werde ab jetzt auch die PC ACTION regelmäßig kaufen.

RENE ZIMMERLING PER E MAIL

Danke und herzlich willkommen, René! Wenn du eine etwa 25-Jährige, gut aussehende Frau mit Kochkenntnissen warst, würde ich dich jetzt adoptieren! Aus zwei Gründen: 1. Für das Lob. 2. Weil ich erst jetzt verstanden habe, dass der Depp im Brief zuvor den Bericht über die Games Convention in Leipzig meinte.

HER DAMIT 3!

Betreff: Gewinnspiel „Her damit!“. Damit bei Ihnen wieder Platz wird, wäre ich sehr am Radiowecker von Sudden Strike und/oder dem T-Shirt Industriegigant 2 interessiert. Denn mit diesen Utensilien könnte ich meinen Freund endlich von seinen BWL-Wälzern ins Bett locken und ihn nach einer zum größten Teil durchge*****en Nacht rechtzeitig wieder zum Lernen aus dem Bett schubsen ...

ALEXA GEIER, JENA

Frau Geier, Ihr Schreiben hat uns sehr, sehr aufgewühlt! Wir wissen, die Welt ist ungerecht und ballert nur so mit Schicksalsschlägen um sich. Aber einen BWL-Studenten als Freund haben zu müssen? Wenn's wenigstens ein Beamter oder Finanzbuchhalter wäre! Also DAS nun, tja ... äh ... da fehlen selbst mir die Worte. Nie in meinem Leben hatte ich mehr Mitleid. Sie knegen das T-Shirt.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns! Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kaka ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An LESERBRIEFE @ PCACTION.DE oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FURTH

Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4916-700; computec.abo@pvc.de).

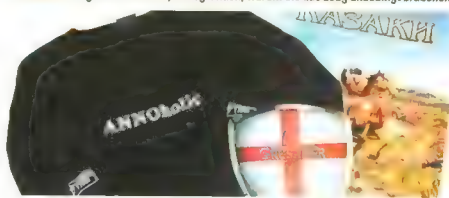
... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgnsenr@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 176 und DVD-Papphüte).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 176/177 mit Hersteller-Hotlines.



Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an LESERBRIEFE @ PCACTION.DE mit dem Stichwort „HER DAMIT!“. Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

1 T-Shirt „Anno 1503“

(Größe L; mit Wortwitzaufrufdruck „ANNOholic!“)

1 Mouse-Pad „Stronghold Crusader“

(Klein, aber eignet sich prima als Tiefschutz!)

1 Poster „Cossacks“

(Leicht verknickt – dafür mit kyrillischen Zeichen!)

GEWINNER DER VORAUSGABE:

Florian Ratte, Caestrop-Rauzel (Radiowecker Sudden Strike 2), Ulrich Fuchs, Zweit (Österreich) (Orden Iron Storm), Alexa Geier, Jena (T-Shirt Industriegigant 2)

Cossacks: Back To War

Das offizielle
2. Add-On als
Stand-Alone-
Version



Offizielles
Add-On zum
Gewinner des
Goldenen
Computers 2001
"Cossacks:
European Wars"
mit weltweit über
500.000
verkauften
Exemplaren



93%
Die Grafik ist
"eindruckend"
von Cossacks: European Wars 04/01

Release:
September '02

Das brandneue Add-On der erfolgreichen Serie

Im Krieg allein dazustehen, ist
äußerst unangenehm. Äußerst
angenehm dagegen ist die
Stand Alone-Version
Cossacks: Back to War.

Denn sämtliche Gameplay-
Features von "Cossacks:
European Wars" und
"Cossacks: The Art of War"
sind hier schon drin.

Ein pralles Care-Paket für alle
Cossacks-Fans und die, die es
werden wollen. Damit schließt
das zweite Add-On mit voller
Wucht über das offizielle
Maximum an erlaubtem
Spielepaß hinaus.

Features

- Historisches Echtzeit-
Strategie-Spiel mit bis zu
8.000 Einheiten
- 20 Nationen können
kommandiert werden
- Europa zwischen dem
16. und 18. Jahrhundert
- Stand Alone-Version, keine
Unterstützung durch andere
Cossacks-Teile benötigt
- 101 neue Einzeleinheiten
- 2 neue Nationen: Schwelz
und Ungarn mit insgesamt
8 neuen Einheiten
- 4 Schwierigkeitsstufen
- 3D-Landschaften bieten
strategische Vorteile
- **NEU:** Beduine auf dem
Kamel für Algerien und
Türkei
- **NEU:** Automatic Cham-
pionship System (ACS)
für den Online-Wettkampf
- **NEU:** VIZOR zum An-
schauen von Online-Spielen



Bei Spiele-Hotlines müssen die Anrufer die Hosen runterlassen.



Ruf mich an!

Nicht bei jeder Telefonnummer, die mit 0190 beginnt, hängt der Anrufer nach dem Gespräch befriedigt den Hörer auf die Gabel. Unser **HOTLINE-TEST** enttarnt schonungslos Schwachstellen der Spiele-Herausgeber.



Ein guter Service, nachdem die Ware bereits bezahlt ist, zeichnet einen guten Verkäufer aus. Doch Ferndiagnosen sind nie leicht. Schon gar nicht, falls an beiden Enden des Telefons zwei Personen sitzen, die keine Ahnung haben. Wenn der Anrufer allerdings bis zu 1,86 Euro pro Minute für dämliches Blabla statt echter Hilfe bezahlt, ist das ein echtes Ärgernis. Um Sie vor solchen Situationen zu bewahren, bekamen die Hotlines von zehn bekannten Spiele-Herausgebern aus Deutschland mehrere Anrufe von zwei Redakteuren der PC ACTION Christian Sauerteig und Joachim Hesse gaben sich als ahnungslose Spielekäufer aus und stellten die Hotline-Berater an verschiedenen Tagen zwischen 14 und 18 Uhr auf die Probe. Das Ergebnis war überraschend.

GELDMACHEREI?

Wie es um die deutsche Spiele-Industrie bestellt ist, haben wir für Sie überprüft. Stammler mit fotografischem Gedächtnis erinnern sich vielleicht noch an unseren ersten Hotline-Test. Bereits im Früh-

jahr 2000 testeten wir die telefonischen Spiele-Seelsorgedienste. Der Testsieger damals hieß Blue Byte und schnitt mit insgesamt 36 von 40 möglichen Punkten in allen Belangen überdurchschnittlich ab. Blue Byte existiert mittlerweile nicht mehr als eigenständiges Unternehmen. Auch mit Topware hat sich ein weiterer guter Kandidat von damals in die ewigen Spiele-Jagdgründe verabschiedet. Interessanter Nebenaspekt: Sowohl Blue Byte als auch Topware boten damals ihre Gespräche zum kostengünstigsten Ortstarif an: Ein Fehler? Sind qualitativ hochwertige und preiswerte Telefon-Auskünfte im Jahr 2002 überhaupt noch am Start? Eine Frage, die trotz allem eindeutig mit Ja beantwortet werden kann. Allerdings finden sich auch schwarze Schafe.

Platz 1: JoWood

Die Hotlines von JoWood sind wochentags von 13.00-17.00 Uhr erreichbar. Und das zum Ortstarif – sehr löblich! Bei unserem ersten Versuch um 13.10 Uhr ging keiner ans Telefon. Um 14.30 Uhr immer noch nicht. Das ist ärgerlich. Am nächsten Tag begrüßte uns aber beim zweiten Versuch ein sehr kompetenter Mitarbeiter. Bei unserer Frage zum Spiel konnte er rasch helfen und bot obendrein an, uns den Patch per Post zu schicken – klasse! Bei der Technik-Hotline gab's ebenfalls schnelle Hilfe, selbst die Zusatzfrage konnte problemlos beantwortet werden. Der Ratschlag, auch die Mainboard-Treiber zu aktualisieren, ist für PC-Anfänger allerdings kein ungefährliches Unterfangen. Da wir angaben, keinen Internetzugang zu haben, wollte uns der

kompetente Mitarbeiter selbst die Grafikkarten- und Gamepad-Treiber kostenlos mit der Post zusenden. Toller Service!



TECHNIKTIPPS: 0 61 02 - 8 16 81 68 (Ortstarif),
Montag - Freitag 13 - 17 Uhr
SPELETTIPPS: 0 61 02 - 8 16 80 68 (Ortstarif),
Montag - Freitag 13 - 17 Uhr

FAZIT: Hauchdünner Testsieger mit prima Service –
wenn mal wer ans Telefon geht!



Platz 2: Take 2

„Die Ursachen, warum das Spiel nicht startet, können sehr vielfältig sein“, verrät uns ein weiblicher Technik-Freak. Was die Dame damit meint, erfahren wir kurz danach. In einem langen Monolog über Joypads, Kartenleser, Virenscanner, Terminplaner und Arbeitsspeicher-Optimierer fragt sich der Computer-Neuling, ob er sich nicht doch ein anderes Hobby suchen sollte. Doch frau bekommt die Kurve, erkennt unsere Aldi-GeForce-Karte, berät sehr kompetent über Treiber und löst unser Joypad-Problem mit dem Spiel eines anderen Herstellers. Vielen Dank! Bei der ungleich teureren Spieletipps-Hotline stellen wir dem Herrn eine Frage zu *Mafia*. Der findet schnell die Mission, in der wir feststecken, doch dann ... wir hören nur noch, wie ein Bürostuhl quietscht, jemand schnauft in die Sprachmuschel, undefinierbare Worte. Kurz bevor wir uns fragen, ob wir nicht doch die falsche 0190-Nummer gewählt haben, beginnt der Herr, aus dem Lösungsbuch zu zitieren. Unser Problem mit der geschlossenen Lagerhalle ist auch dabei, Details dazu kann er aber nicht geben.



TECHNIKTIPPS: 0 18 05 - 21 73 16 (0,12 €/Minute),
Montag - Sonntag 8 - 24 Uhr
SPIELETIPPS: 01 90 - 87 32 68 36 (1,86 €/Minute),
Montag - Sonntag 8 - 24 Uhr

FAZIT: Kompetente Beratung, manchmal mit Ladehemmungen. Insgesamt gut!



HILFE, ICH BIN BLOND!

Um die Spreu vom Weizen zu trennen, konfrontierten wir die Hotline-Mitarbeiter jeder Firma im Zuge mehrerer An-

rufe mit typischen Problemsituationen. 1. Die Technik-Frage. Wir haben uns ein aktuelles Spiel der jeweiligen Firma zugelegt. Nach der Installation starten wir das Pro-

gramm. Sobald wir ins Hauptmenü gelangen, schwärzt sich jedoch ohne Vorwarnung der Bildschirm und wir landen auf dem Desktop von Windows. Fast immer ist ein

veralteter Grafiktreiber die Ursache. Lösung: Hier erwarteten wir, dass man uns auf den Treiber hinweist und erklärt, wie man ihn beschafft. Besonders knifflig: Wir haben

Platz 3: Infogrames

Der Hilfe suchende Spieler kann bei Infogrames einerseits die gewünschten Lösungen von einem Sprachcomputer abrufen, sich aber andererseits auch mit einem menschlichen Gesprächspartner verbinden lassen. Unser Test-Hotliner war jedoch mitunter verwirrt („Äh, wie soll ich das jetzt bitte verstehen?“), konnte aber immerhin auf Nachfrage bei einem halbwegs kompetenten Kollegen einen Teilbereich unserer *Neverwinter Nights*-Frage beantworten. Die komplette Antwort blieb man uns jedoch schuldig. Und das für knapp 5,- € Telefonkosten – schönen Dank. Richtig klasse war hingegen der freundliche Herr von der Technik-Hotline. Ohne langes Geschwafel nannte er die richtigen Lösungen für unser Problem und verriet uns außerdem, dass man Grafik- und Gamepad-Treiber unter anderem auf der PC-ACTION-DVD finden kann. Der Mann hat Ahnung!



TECHNIKTIPPS: 01 90 - 77 18 82 (1,24 €/Minute),
Montag - Freitag 11 - 19 Uhr
SPIELETIPPS: 01 90 - 77 18 83 (1,24 €/Minute),
Montag - Freitag 11 - 19 Uhr

FAZIT: Etwas schwächer als vor zwei Jahren, dennoch eine respektable Leistung.



Platz 4: Virgin

„Hallo. Bin ich hier richtig bei der Spielet hotline von Virgin?“ – „Von Virgin? Äh. Unter anderem auch.“ – Aha. Immerhin: Unsere Fragen konnte man präzise beantworten, auch wenn das Ganze arg lange gedauert hat. Der Mann von der Technik erkannte den Fehler sofort, hatte aber keine Ahnung, wie man ohne Internet an die Treiber kommen kann. „Fragen Sie doch mal bei Freunden nach, ich kann Ihnen auf gar keinen Fall was zuschicken! Okay?“ – Entschuldigung, hat ja auch niemand verlangt. Am Ende kam er aber doch noch auf die Idee, „mal auf den Cover-CDs diverser Fachzeitschriften nachzuschauen“. Guter Tipp! Bei der Bonusfrage wollte er allerdings nicht helfen. Unsere Frage zum Budget-Spiel *Giants* beantwortete man befriedigend. Persönlich von menschlichen Gesprächspartnern betreut werden Sie übrigens nur montags bis freitags von 10.00 bis 20.00 Uhr, ansonsten unterhält sich ein Sprachcomputer mit Ihnen.



TECHNIKTIPPS: 01 90 - 77 18 87 (1,24 €/Minute),
24 Std. täglich
SPIELETIPPS: 01 90 - 77 18 88 (1,24 €/Minute),
24 Std. täglich

FAZIT: Tolle Erreichbarkeit, mittelmäßiger Service – für den Notfall okay.



Platz 5: Activision

„Activision-Hotline. Hallo?“ Ein freundlicher Zeitgenosse bringt auf den Punkt, was uns fehlt: der richtige Grafikkartentreiber. Tipps, wo wir ihn herbekommen, gibt er auch, bei der Bonusfrage lässt er uns nicht im Regen stehen. Kurz und gut. Ein anderes Bild bei unserer Frage zu *Soldier of Fortune 2*. Hier stehen wir auf dem Krankenhaustisch, wo uns ein Hubschrauber ein ums andere Mal ins Jenseits befördert. Kompromisslos befiehlt uns der junge Mann, ohne zu zögern: „Permanent draufschießen und immer in Deckung bleiben.“ Auf unseren Einwand – „Das habe ich ja probiert, es müsste noch etwas anderes sein“ – erwidert er nur: „Nee, sonst würde ich das ja jetzt sagen!“ Wir geben ihm noch eine Chance. Der Kniff bei dem Helikopter ist nämlich, auf die beiden Seitentriebwerke zu ballern, bis diese rauchen. „Wo genau muss ich denn hinschießen?“ – „Permanent nur ins Cockpit, damit derjenige, der fliegt, getötet wird und somit einen Absturz verursacht.“ Autsch! Wenigstens mussten wir nicht

in einer Warteschleife hängen, sondern konnten uns direkt die Fehlerinformation abholen.



TECHNIKTIPPS: 0 18 05 - 22 51 55 (0,12 €/Minute),
Montag - Freitag 14 - 18 Uhr, Samstag + Sonntag 16 - 18 Uhr
SPIELETIPPS: 01 90 - 51 00 55 (0,64 €/Minute),
24 Stunden täglich

FAZIT: Technik hui, Spieletipp pfui: Zumindest flott ging es jedes Mal!



Platz 6: Eidos

Mit 1,86 € pro Minute wird man bei Eidos kräftig zur Kasse gebeten. Die Qualität der Beratung steht bei der Spielehotline allerdings in keinem Verhältnis zum Preis. Auf die wirklich simple Frage, wie man denn bei *Frontline Attack* Luftunterstützung anfordern könnte (Antwort: einfach auf den Button unten rechts klicken), wusste der überforderte Mitarbeiter keine wirklich richtige Antwort und verwies uns auf diverse Fanseiten im WWW. Dabei haben wir doch gar keinen Internetzugang! In sehr viel besserer Form präsentierte sich hingegen die Technik-Hotline. Dort wurde uns nicht nur erstklassig erklärt, wie wir welche Treiber zwecks Problemlösung installieren müssen, auch bei der Zusatzfrage gab man uns ohne Murren die korrekte Auskunft. „Viel Spaß und bis zum nächsten Mal!“ – bei so unverschämten hohen Telefonkosten dann aber besser doch nicht.

EIDOS
INTERACTIVE
DEUTSCHLAND

TECHNIKTIPPS: 01 90 - 83 95 72 (1,86 €/Minute),
Montag - Sonntag 10 - 22 Uhr
SPIELETTIPPS: 01 90 - 83 95 82 (1,86 €/Minute),
Montag - Sonntag 10 - 22 Uhr

FAZIT: Der horrende Preis wird selbst durch die gute Technik-Linie kaum gerechtfertigt.



keinen Internetzugang und wissen nur, dass wir den PC im Frühjahr bei Aldi gekauft haben. Dass dort eine GeForce4-Karte drinsteckt, weiß nur ein rundum informierter

Berater. Als Bonusfrage gaben wir Joypad-Probleme mit einem Spiel eines anderen Herstellers an. Wurde uns trotzdem weitergeholfen? 2. Die Tipps-Frage. Wir hängen

in einem Spiel des Herstellers an einer bestimmten Stelle fest. Kennt sich der Berater mit dem Spiel aus, gerät er ins Schleudern oder erzählt er schlichtweg Unsinn?

WARUM SIND DIE GUT?

In die Bewertung flossen folgende Kriterien ein: Konnte uns kompetent geholfen werden? Zum einen musste die Ursache

Platz 7: Microsoft

Himmel Hi! Wie bei der Anmeldung beim Einwohnermeldeamt kommt man sich bei der Microsoft-Hotline vor. Bevor einem geholfen wird, muss man zunächst diverse private Daten angeben und einen 15-stelligen Registrierungscode notieren. Nervig! Beim technischen Support hat man uns über zehn Minuten lang mit allerlei Zeug zugeballert, die richtige Antwort war aber auch dabei. Beim Gamepad-Fehler hingegen wusste unser Geschichtenerzähler keinen Rat („Rufen Sie doch mal bei Gravis an!“). Dafür wurde unsere Frage zum Spielteipp korrekt beantwortet. War das Zufall? Ja. Unser Mann hatte *Dungeon Siege* selbst geockt und nebenher im Internet recherchiert. Diese Hilfe war die Ausnahme: Microsoft unterhält nämlich nur eine technische Hotline. Wer Tipps zu Spielen sucht, muss anderweitig fündig werden. Wir vergeben deshalb bei

Spielteipps null Punkte und registrieren den Tipp unter Freundlichkeit.

Microsoft®

TECHNIKTIPPS: 0 18 05 - 5 67 22 55 (0,12 €/Minute),
Montag - Freitag 8 - 18 Uhr
SPIELETTIPPS: -

FAZIT: Der gläserne Spieler? Nicht, wenn es sich vermeiden lässt!



Platz 8: Vivendi Universal

„Weiter!“ Wir überspringen eine Erklärung zum Spracherkennungssystem von Vivendi Universal Publishing Deutschland. Nach langen Bandansagen befördert uns mit dem geheimnisvollen Passwort „Agent“ die schärfste Roboterfrauenstimme des Universums („Für welches der nachfolgenden Spiele wünschen Sie eine Problem-Lösung?“) in eine Warteschleife. „Alle unsere Mitarbeiter sind bereits mit Kunden im Gespräch. Der nächste freie Mitarbeiter ist für Sie reserviert.“ Nach rund fünf Minuten haben wir einen Mitarbeiter der Technik am Rohr. Den Aldi-PC kennt der Mann zwar nicht und etwas weit holt er auch aus, dafür erklärt er auch für Laien verständlich, wofür unser PC so einen Treiber braucht: „Das ist wie bei einem Auto. Das braucht auch ab und zu einen Ölwechsel oder andere Zündkerzen.“ Die Bonusfrage verweigert er uns: „Wir sind nicht EA Sports“. Unter der gleichen Telefonnummer lassen sich auch Spielteipps zu einigen Titeln abrufen. Leider nicht zu *Stirb Langsam*, wo wir nicht weiterkommen. Menschliche Gesprächspartner: Fehlanzeige.

**VIVENDI
UNIVERSAL**
INTERACTIVE PUBLISHING

TECHNIKTIPPS: 0 61 03 - 99 40 40 (Ortsstarif),
Montag - Freitag 10 - 19 Uhr
SPIELETTIPPS: -

FAZIT: Ein mächtiger Sprachcomputer schützt die Hotline-Mitarbeiter vor Ihnen.



Platz 9: Electronic Arts

Der Mitarbeiter dort erkennt unsere Grafikkarte und gibt die richtigen Tipps. Da er auch die Bonusfrage bereitwillig beantwortet, drücken wir noch mal beide Augen zu, dass er für die Treiber an die Cover-CDs der Konkurrenz verweist. Weiter zu *Medal of Honor: Allied Assault*. Wir möchten wissen, wie wir unsere Waffe im Spiel wieder sichtbar machen können. Spielteipps kommen bei EA vom Band. Wie manchmal in (schlechten) Fernsehshows beeinflussen Sie das Geschehen durch Druck auf die Ziffernfelder Ihres Telefons. „Wählen Sie 1 für Tipps zu den Spielen *Dune 2000*, *Lands of Lore 2*, *X-Files*, *The World is Not Enough*, *007 Racing*, *The Sims* und *Undying*“, legt ein verkappter Nachrichtenschnellsprecher unverzüglich los. „Zwei für Tipps zu den Spielen ...“ stöhnen. Bei 4 sind wir endlich bei *Medal of Honor* angekommen. Drücken und noch mal bis 7 durchhalten. Jetzt dürfen wir

Tipps zu einzelnen Missionen wählen. Dabei wollen wir doch nur wissen, dass es im Optionsmenü bei Spielerdarstellung den Schalter „Vollständig“ gibt. Als uns der Automat bei Nummer 5 „Weitere Tipps und Taktiken“ etwas über selbstladende Waffen erzählen will, hängen wir ein. *Rabocap*, nein danke!



TECHNIKTIPPS: 01 90 - 77 66 33 (1,24 €/Minute),
Montag - Samstag 11 - 20 Uhr
SPIELETTIPPS: 01 90 - 78 79 06 (1,24 €/Minute),
24 Stunden täglich

FAZIT: Technisch sehr gut, aber bei Spielteipps und Preis mangelhaft – nicht gerade berauschend!



Platz 10: Ubi Soft

Nachdem wir uns die tolle Bandsage eine gute Minute angehört haben, gewahrt man uns endlich „Zugang zu einer Beratergruppe mit spezifischem Fachwissen“. Wir möchten dort erfahren, wie man seine Persönlichkeits-Werte in *Morrowind* aufrichtet. Bekommen wir die richtigen Getränke angeboten? Ein Mann mit sächsischem Dialekt gibt uns das Gefühl, ihn nach den Konvergenzeigenschaften einer Riemannschen Zeta-Funktion gefragt zu haben. Nachdem er die Antwort unter den häufig gestellten Fragen nicht findet, lehnen wir eine Lesung aus seinem Lösungsmärchenbuch dankend ab. Die Antwort auf die Frage, ob er *Morrowind* kenne, hätten wir uns auch gleich selbst geben können: „Ich muss hier über 16.000 Spiele Auskunft geben, die habe ich nicht alle gespielt. Da müsste ich ein paar tausend Jahre alt sein.“ Bei den preiswerteren Kollegen von der Technik werden zumindest in einem Nebensatz die Worte „Grafikkartentreiber“ und „Cover-CD der PC ACTION“ fallen gelassen. Die GeForce-Karte bleibt aber unerkannt und im Grunde ist alles eine große Verschwörung von DirectX 8.1. Die Bonusfrage beantwortete der Mitarbeiter mit



„Joypads sind nicht unser Gebiet“. Insgesamt wirklich keine glorreiche Vorstellung.

TECHNIKTIPPS: 0 18 05 - 55 49 38 (0,12 €/Minute),
Montag - Freitag 9 - 18 Uhr
SPIELETTIPPS: 01 90 - 88 24 12 10 (1,86 €/Minute),
Montag - Sonntag 8 - 24 Uhr

FAZIT: Das Schlusslicht: Beratung findet nicht wirklich statt.



KOMMENTAR

JOACHIM
HESSE



CHRISTIAN
SAUERTEIG



Bei Anruf Mord ... oder? Wer Hilfe von Hotlines benötigt ist oft der Getackelte. Mitunter gibt es zwar hervorragende Tipps wie bei JoWood oder dem Technik-Bereich von Take 2. Die sind allerdings eher die Ausnahme. Gebessert hat sich seit unserem ersten Test vor gut zwei Jahren nur wenig. Auffällig ist nur, dass es weder nach oben noch nach unten extreme Spitzen gibt. Die Qualität der Hotline-Helfer hat sich angeglichen – nur selten zum Besseren.

Wenn man ohnehin in den meisten Fällen auf das Internet verwiesen wird, kann man sich den Telefonanruf schenken. Auch Lesungen aus dem Lösungsbuch sind nicht gerade toll, wenn auch besser als nichts. Wo sind die Profis, die ihre Spiele durchgespielt haben und bis ins Detail kennen? EA geht zumindest konsequent vor, wenn Lösungstexte komplett von Band heruntergerastelt werden. Allerdings ist das weder kundenfreundlich noch sonderlich preiswert.



des Problems erkannt, zum anderen die Lösung verständlich erklärt werden. Darüber hinaus fallen auch die Kosten ins Ge-

wicht: Wenn man sich für einen Anruf gleich das Lösungsbuch hätte kaufen können, stimmt etwas nicht beim Preis-Leis-

Alle getesteten Hotlines im Vergleich

Rang	Name	Kompetenz TechnikTIPS	SpieleTIPS	Summe x1	Kosten x2	Erreichbarkeit x2	Freundlichkeit x1	Gesamt (von 40)
1	JoWood	5,00	4,50	4,75	4,50	1,00	5,00	30,25
2	Take 2	5,00		4,00		4,50	4,00	30,00
3	Infogrames	5,00				4,50		28,00
4	Virgin					4,50		
5	Activision	4,50	0,00			4,50		
6	Eidos	4,50				4,00	4,00	23,25
7	Microsoft		0,00				4,50	23,00
8	Vivendi Universal		0,50		4,00			21,50
9	EA	5,00	0,50		0,50	4,00	4,00	21,25
10	Ubi Soft		0,00					20,25



So werden Sie geholfen

Schwierige Probleme bedürfen oft nur einer einfachen Lösung. Bevor Sie bei einer (teuren) Technik-Hotline anrufen, gehen Sie am besten zuerst einmal diese Checkliste durch, die unser Hardware-Küchenchef Bernd Hottmann für Sie zusammengestellt hat. Denn die Damen und Herren am Telefon wissen selten mehr, meist sogar weniger. Haben Sie dennoch Probleme, ziehen Sie ruhig auch einmal einen Freund zurate.

Hardwareinstallation



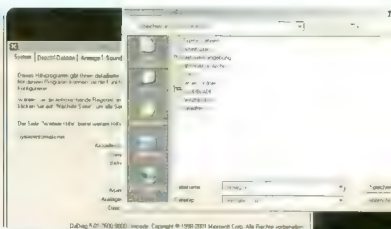
Die Software, die für diese Hardware installiert wird
NVIDIA GeForce4 Ti 4200

hat den Windows-Logo-Test nicht bestanden, der die Kompatibilität mit Windows XP überprüft. (Worum geht es bei diesem Test?)

Das Fortsetzen der Installation dieser Software kann die korrekte Funktion des Systems direkt oder in Zukunft beeinträchtigen. Microsoft empfiehlt strengstens, die Installation jetzt abzubrechen und sich mit dem Hardwarehersteller für Software, die den Windows-Logo-Test bestanden hat, in Verbindung zu setzen.

Panikmache: An dieser Stelle der Treiberinstallation brauchen Sie keine weichen Knie zu bekommen. Jeder Nicht-Microsoft-Treiber verursacht diese Meldung – ein Fehler ist das übrigens nicht.

- Bei Problemen mit Spielen sollten Sie zunächst alle verfügbaren Patches des Spiels von der Herstellerwebseite oder unserer Cover-DVD herunterladen und installieren. Wenn das Spiel dann nicht startet, setzen Sie sich mit der Hotline des Spieleherstellers in Verbindung.
- Installieren Sie die aktuellen Treiber für alle PC-Komponenten: Grafikkarte, Monitor, Soundkarte, Netzwerkkarten, Maus und Tastatur. Aktuelle Treiber finden Sie auf der Herstellerwebseite, die wichtigsten auch auf unserer Cover-DVD.
- Installieren Sie die aktuelle DirectX-Version von unserer Heft-CD/DVD oder besuchen Sie die Webseite www.microsoft.com/directx.
- Installieren Sie alle nötigen Windows-Patches, entweder über das Startmenü (Eintrag: „Windows-Update“) oder über die Webseite www.windowsupdate.com.
- Starten Sie das Programm ScanDisk, um ernsthafte Hardware- oder Dateisystemschäden Ihrer Festplatte(n) auszuschließen.
- Schalten Sie den PC aus, entfernen Sie den Stromstecker und schrauben Sie den Rechenkecht auf. Dann überprüfen Sie, ob Grafikkarte, Hauptprozessor, Hauptspeicher und alle anderen PC-Komponenten korrekt angeschlossen sind.
- Schauen Sie auf der Herstellerwebseite nach, welchen Mainboard-Chipsatz Ihre Hauptplatine verwendet. Laden Sie sich die aktuellen Treiber für diesen Mainboard-Chipsatz herunter und installieren Sie ihn.
- Um bei häufigen Abstürzen ein Hitzeproblem auszuschließen, sollten Sie den PC zum Test ohne Seitenteile betreiben. Lauf Ihre Kiste jetzt einwandfrei, müssen Sie einen Gehäuselüfter



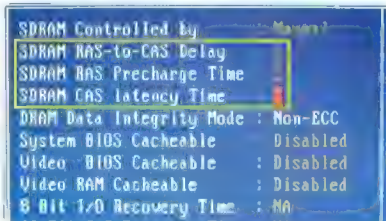
Kennen Sie Ihre Systemkonfigurationen, kann Ihnen leichter geholfen werden. Starten Sie einfach die Datei „.DXdiag.exe“ in c:\programme\direcx bzw. c:\windows\system32 und exportieren Sie alle Daten in eine Text-Datei.

nachrüsten. Setzen Sie das Gehäuse aus Strahlungsgründen und Stromschlag-Gefahr später unbedingt wieder zusammen, wenn der PC ausgeschaltet ist!

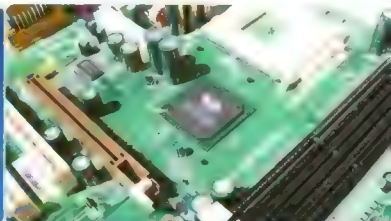
- Schalten Sie alle Programme aus, die im Hintergrund von Windows laufen. Schlichtes Deaktivieren hilft hier nichts, da deaktivierte Programme immer noch Windows-Speicher verwenden, den Sie für jedes Spiel besser nutzen können. Beachten Sie besonders Programme, die sich als kleines Symbol neben der Systemuhr in der Taskleiste verstecken. Dies sind die heimlichen Spielbremsen.
- Schalten Sie Virenkiller-Software vor dem Spielen aus – oft wird hier jeder Festplattenzugriff beobachtet, was die Performance stark bremst.
- Wenn Ihr PC nach langer Zeit und vielen Programminstallationen immer öfter abstürzt, hilft oft eine Neuinstallation des Betriebssystems. Gehen Sie auf Nummer sicher und speichern Sie vorher alle wichtigen Dokumente, Spielstände, Ihre Internet-Links, E-Mails und Adressen.
- Sorgen Sie dafür, dass auf der Windows-Partition Ihres PCs mindestens 300 MByte für die Auslagerungsdatei frei sind. Sollten Sie die Auslagerungsdatei auf einem anderen Laufwerk angelegt haben, müssen Sie dort für entsprechend freien Speicher sorgen.
- Häufige Abstürze kann auch ein zu schwaches Netzteil verursachen. Um die Stromversorgung aller PC-Komponenten zu gewährleisten, empfehlen wir Ihnen ein Netzteil mit mindestens 300 Watt Leistung. Vor allem, wenn Sie viele Laufwerke, Festplatten und PCI-Steckkarten in Ihrem PC betreiben. Informationen zur Leistung Ihres momentanen Netzteils finden Sie auf einem Aufkleber direkt auf dem Gerät.

tungs-Verhältnis. Wenn die Hotline nur an drei Tagen im Jahr zwischen 6 und 7 Uhr morgens besetzt ist, führt das ebenfalls zur Abwertung. Zudem erwarten wir einen freundlichen Ton und keine patzigen Antworten wie: „Das weiß doch jeder!“ Die Ergebnisse unserer nicht repräsentativen Stichprobe finden Sie im Überblick in der Tabelle auf Seite 40. Übrigens: Viele Hersteller leisten sich den erfreulichen Luxus, sowohl eine Technik- als auch eine Spiele-Hotline zu unterhalten. Unsere Gesamtwertung bezieht sich auf die Gesamtleistung der Unternehmens-Hotlines. Die Einzelwertungen sind aber ebenfalls in unserer Tabelle aufgeführt.

JOACHIM HESSE



Zu scharfe Speichereinstellungen im BIOS sind bei schlechtem Speicher ein Garant für Abstürze. Stellen Sie diese drei Werte im Notfall alle auf „3“.



Der Mainboard-Chipsatz: die Ursache und Lösung aller Ihrer Probleme.

Dank Nassrasur mit dem Gillette Mach3Turbo sahen die sieben Zwerge endlich mal wie Menschen aus.



Und ewig zockt das Weib!

Eine Frau kommt selten allein, heißt es im Volksmund. Wir wollten das genau nachprüfen und beobachteten Deutschlands bekanntesten Frauenclan ([IRON]) bei einem Counter-Strike-Trainingslager in Mönchengladbach.

Unsere männlichen Leser denken jetzt ja doch wieder nur an das eine. Na gut, gehen wir also sofort auf den wichtigsten Punkt ein: Lassen sich Models vom [IrOn]-Frauenclan zu einem Counter-Strike-Duell herausfordern? „Auf unserer Seite www.iron-frauen-clan.de

gibt's ein Formular zum Ausfüllen, die War-Orga managt das dann“, erläutert [IrOn]Jazz, die mit bürgerlichem Namen Jessica Lopez heißt. „Du kannst gleich dazusagen, dass die Leute das gar nicht machen brauchen, weil wir eh keine Zeit haben“, fällt ihr Teufelchen aka Doro Adams in ihrer unnachahmlich vorwitzigen Art ins Wort. Ein Lachen schallt durch den Raum. Ah, was denn jetzt? Wo sind wir hier reingeraten? Nun, in einen abgedunkelten Keller in Mönchengladbach. Dort halten die Damen übers Wochenende ein Trainingslager ab. Sonst üben die Models einmal pro Woche. Mit ihrem Taktik-Trainer Magnus Wembke, wie Team-Leaderin Jenny „Zami“ Lember erklärt. Darüber hinaus

spielen die Amazonen privat auf öffentlichen Servern. Und „Wir gehen so oft wie möglich auf LAN-Partys. Zwei Mal pro Monat mindestens“, sagt Femina „Mina“ Kaznu (Bild links).

DAS „KÜKEN“ IST 17

Ja, wir haben es nicht mit Aushilfs-Daddiennnen zu tun, sondern mit neun enthusiastischen Vollblut-Zockerweibchen, die zwischen 17 und 28 Jahre alt sind. Zwei von ihnen fehlen auf unserem Gruppenfoto: Michaela „Redsonja“ Winter und Nesthakchen Kathrin „Missgunst“ Gerling. Letztere wird übrigens nicht gern als „Nesthakchen“ oder „Küken“ bezeichnet, was wir einfach mal erwähnt haben wollten. Dass es die neun Baller-inas draufhaben, zeigt ein Blick

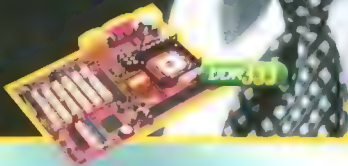
auf den Monitor von Nicole „Summi“ Garn, die sich sicher auf den verschiedenen Counter-Strike-Karten bewegt. Überragend: Der mittlerweile bekannteste Frauenclan existiert seit zwei Jahren. Warum die Damen lieber unter ihresgleichen sind? „Es gibt mehr zu erzählen, mehr zu lästern und alles ist lustiger als mit den blöden Männern“, meint Nadine „Lea“ Spindler gnnsend. Sie verdient wie Doro sogar Geld mit CS – als Mitglied der bekannten WaterJoe-Girls. Dieses Trio tritt für eine Getränkefirma bei großen LANs zu Promo-Zwecken gegen Männer an. Und noch ein „prominentes“ Model fragt übrigens für die IrOns: Daniela Bork, die amtierende „Miss Counter-Strike“! HARALD FRANKEL



Skandal: Lara Croft spielt Counter-Strike!

Anm. des Herstellers

Seit dieser lustige Geselle das neue MSI Mainboard mit Intel® Pentium® 4 Prozessor sein eigen nennt, schenkt selbst die Chef-etage seinen witzigen Anekdoten immer mehr Aufmerksamkeit. Dank MSI Mainboards mit Intel® Pentium® 4 hat man einfach mehr zu lachen!



MSI™
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Link to the Future

Mainboard 845PE Max2-BFIR mit BluetoothTransceiving Module

- Socket 478 für Intel® Pentium® 4/ Celeron™ Prozessoren
- 533MHz FSB für CPUs bis 2,8 GHz und mehr
- DDR266/333 Unterstützung
- 5.1 Channel Surround-Sound
- Gigabit LAN on board
- ATA133 RAID 0,1
- PC2PC Bluetooth
- 3 IEEE 1394
- Volle Unterstützung der Intel® Pentium® 4 HT Technologie
- Intel® Application Accelerator Support

Mainboard 845PE Max-L mit BluetoothTransceiving Module

- Socket 478 für Intel® Pentium® 4/ Celeron™ Prozessoren
- 533MHz FSB für CPUs bis 2,8 GHz und mehr
- DDR266/333 Unterstützung
- 5.1 Channel Surround-Sound
- Intel® 10/100 Ethernet LAN on-board
- Volle Unterstützung der Intel® Pentium® 4 HT Technologie
- Intel® Application Accelerator Support

www.msi-computer.de

Alternate Computerversand GmbH www.alternate.de
Atelco Computer Event GmbH www.atelco.de
comtech Computersysteme GmbH www.comtech.de
PC Spezialist Franchise AG www.pcspezialist.de
Weitere Bezugsquellen finden Sie auf der MSI-Website!

Treiber, Infos, Datenblätter-melden Sie sich Im MSI PORTAL auf der Website von MSI an!

VORSCHAU



Lieg nicht faul rum!

Das Add-on zu MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT kommt in die Gänge. SPEARHEADS ist so gut wie fertig!

...wieder ohne Schneeschaukel wandern!

Ego-Shooter | Unter dem Namen Team Assault kündigte Electronic Arts vor geraumer Zeit eine Erweiterung zum Zweiten-Weltkriegs-Shooter Medal of Honor: Allied Assault an. Mittlerweile nennt sie sich Spearheads und soll Ende November in Deutschland erscheinen. Das Add-on entwickelt übrigens EA Games LA und nicht 2015, die für das Hauptprogramm verantwortlich zeichnen. Von Juni 1944 bis Mai 1945 räumen Sie als Sergeant Jack Barnes mit Nazi-Deutschland auf. Neue Waffen, neue Karten, neue Spielmodi und neue Soldatentypen erwarten Sie.

Info: www.electronicarts.de

In Moorhuhn 4 integrierten die Entwickler endlich einen Mehrspielermodus.



Die Schneeräumfahrzeuge kämpften vor 50 Jahren noch mit Konstruktionsmängeln.



Dr. Erna D.,
PC-ACTION-Leserin
seit Ausgabe 7/2002

BESSERWISSE

JOACHIM HESSE ÜBER HUMOR

„Tritt deinen Freunden
in den Sack. Zack!“

Im Internet findet man tolle Sachen. Zum Beispiel, dass für Hasen-Vibratoren gerade eine große Rückrufaktion gestartet wurde. Oder dass am 27. September der Tag des Butterbrots war. Manchmal stolpert man sogar über diese Kommentare zur PC ACTION. So las ich in einem Diskussionsforum für PC-Spiele und sonstige Alltagsleiden, unsere Überschriften seien flach und hätten nichts mit seriösem Journalismus zu tun. Das Gleiche gelte für die Bildunterschriften. Unser Niveau sei abgerutscht und in spätestens

sechs Monaten sei die Zeitschrift pleite. Alles Unsinn. Unsere Überschriften sind mit einer durchschnittlichen Schriftgröße von 60 Punkt alles andere als flach. Vor der Pleite stehen wir auch nicht und unsere Artikel werden seriös recherchiert. Weiter wurde behauptet, die PC ACTION würde nur von unterbelichteten, pubertierenden, männlichen Jugendlichen gelesen. Spätestens jetzt offenbaren die Kritiker ihre grenzenlose Unwissenheit: Marktforschungen haben ergeben, dass 95 Prozent unserer Leser weiblich sind, einen Dokortitel und Pfirsichhaut haben. Was ich damit sagen will: Humor ist Geschmackssache und auch keine Frage des Alters.

Foto: action press

Darauf wartest du ... vergeblich?

Das große Verschiebungsroulette geht in die nächste Runde. Diesmal betroffen: **GOthic 2**, **YAGER** und **INDIANA JONES 6**.



Rollenspiel Wenn Sie diese Zeilen lesen, sollte *Gothic 2* eigentlich schon im Handel stehen. Tut es aber nicht. Und das liegt nicht daran, dass die Währung inzwischen Gold statt Erz ist und man die Steuerung frei belegen darf, sondern weil noch ein wenig am Feinschliff gearbeitet wird. Am 29. November soll es definitiv erscheinen „Jetzt echt“, wie die Entwickler auf ihrer Webseite kundtun.

Info: www.gothic2.de



Action-Adventure

Einem Grund nannte LucasArts nicht, aber der jüngste *Indiana Jones*-Teil *Emperor's Tomb* verschiebt sich von diesem Herbst auf das Frühjahr kommenden Jahres. Dann dürfen Sie endlich das mysteriöse „Herz des Drachen“ suchen.

Info: www.lucasarts.com

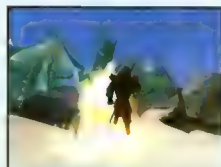


Die Yager-Entwickler (rechts) lassen ihren Helmut Magnus...

Action Mit schnellen Fluggefahren sollte der Kampfjet-Pilot Magnus Tide Anfang nächsten Jahres durch die Lüfte düsen. Da die Berliner Entwickler aber noch ein paar zusätzliche Sachen in die Xbox-Version einbauen wollen, verschiebt sich auch die PC-Fassung. Und zwar auf Herbst 2003.

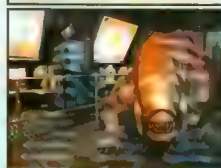
Info: www.yager.de

DARAUF WARTEST DU! KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 **[1]**

GOthic 2
Piranha Bytes, Ende November 2002



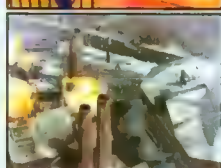
2 **[5]**

MAX PAYNE 2
Remedy Entertainment, 2003



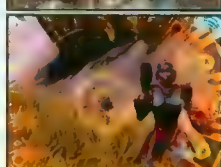
3 **[4]**

DOOM 3
id Software, 2. Quartal 2003



4 **[6]**

ANNO 1503
Sunflowers, Ende Oktober 2002



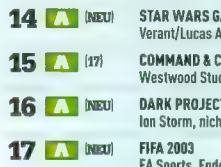
5 **[11]**

AGE OF MYTHOLOGY
Ensemble Studios, Mitte November 2002



6 **[3]**

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
Valve, 1. Quartal 2003



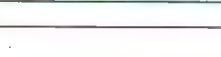
7 **[9]**

COMMANDOS 3
Pyro Studios, Sommer 2003



8 **[NEU]**

DUKE NUKEM FOREVER
3D Realms, Winter 2006



9 **[10]**

UNREAL 2: THE AWAKENING
Legend Entertainment, 4. Quartal 2002



10 **[7]**

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
Ion Storm, 4. Quartal 2003



11 **[6]**

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
EA Sports, Ende Oktober 2002



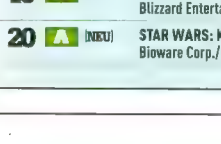
12 **[NEU]**

NO ONE LIVES FOREVER 2
Monolith Productions, Mitte Oktober 2002



13 **[14]**

ROBIN HOOD
Spellbound Software, November 2002



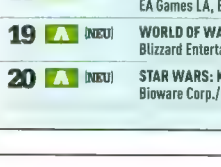
14 **[NEU]**

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED
Verant/Lucas Arts, 1. Quartal 2003



15 **[17]**

COMMAND & CONQUER: GENERALS
Westwood Studios, Dezember 2002



16 **[NEU]**

DARK PROJECT 3
Ion Storm, nicht bekannt



17 **[NEU]**

FIFA 2003
EA Sports, Ende Oktober 2002



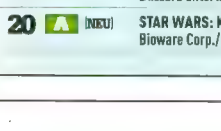
18 **[NEU]**

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD
EA Games LA, Ende November 2002



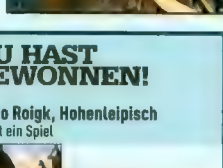
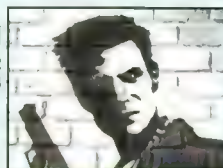
19 **[NEU]**

WORLD OF WARCRAFT
Blizzard Entertainment, Anfang 2004



20 **[NEU]**

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
Bioware Corp./LucasArts, 2. Quartal 2003



DU HAST GEWONNEN!

Silvio Roigk, Hohenleipisch erhält ein Spiel



TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERROR

Weiches Spiel erwarten Sie am sehnlichsten? Schreiben Sie uns eine Postkarte mit dem Titel an.

Antwort: ...
Dr. Mack Straß 7
oder per E-Mail an ...
Unter allen Einsendern ziehen wir einen Gewinner.
Der bekommt ein aktuelles Top-Spiel unserer Wahl.

Da rappelt's



- 12 Missionen mit bis zu 7 Unterlevels
- 13 Waffen
- Einzigartige Animation
- O3-Engine
- Mehrsprachige Versionen

in der Kiste!

Mit **STAR TREK: ELITE FORCE 2** sollen Sie doppelt so lang können spielen natürlich. Sagen die Entwickler. Denn für den zweiten Teil des Sci-Fi-Shooters sind mehr Missionen geplant.

Schatz, du hättest mir ruhig sagen können, dass das Viagra-Pilow waren und keine Smarties. Nu haben wir den Salat mit unseren Gästen.

Neulich in der Borg-Diege: Diese bunte Lasershow finden Sie nur in der Kubus-Knige um die Ecke.

Nach einer 26-jährigen Odyssee kehrt das Raumschiff *Voyager* endlich nach Zuhause zurück – in den Alpha-Quadranten. Die Besatzung ist überglücklich und Sie als Leiter der Elite-Einheit natürlich auch. Und was jetzt? Ein wenig Entspannung auf dem Holo-Deck? Oder hängen Sie sich an die Fersen der smarten Janeway, die in der letzten Folge der TV-Serie in die Vergangenheit reist, um die Zukunft zu ändern? Auch wenn Letzteres Sie als Liebhaber der Science-Fiction-Reihe sicherlich freuen wurde – denn wer mag schon ein offenes Ende – müssen wir Sie enttäuschen. Die Jungs und Madels von Ritual Entertainment haben andere Pläne mit Ihnen. Kaum und Sie von Ihrer langen Reise wiedergekehrt, warten schon die nächsten Einsatzbefehle. Kein Gengger als Jean-Luc Picard benötigt Ihre Hilfe. Der fast glatzköpfige Captain aus *Raumschiff Enterprise*. Das nächste Jahrhundert musste zu diesem Zeitpunkt zwar schon jenseits der 80 sein und somit fast scheintot. Aber dass selbst alte Knacker auf Trab sein können, beweisen unsere Chefredakteure ja jeden Monat. Wie gesagt, der lebenswerte Greis braucht Sie. Pflichtbewusst beamten Sie sich an Board der generalüberholten U.S.S. Enterprise NCC





Eine Horroryoungfellow für Joachim Hesse: Mit solchen Plänen könnte er nie mehr Hand an sich legen.



Bei der NASA werden die Astronautenanzüge jetzt auch gegen Laserbeschuss getestet.



Mist, Der Rattenfänger aus Hameln hat heute einen Zahnarzttermin. Muss ich die Viecher halt selber mit dem Phaser-Gewehr entsorgen.

1701-E und erfahren von einer bislang unbekannten Alienrasse, die mächtig Stunk macht. Und wer wäre für diese riskante Erziehungsmaßnahme besser geeignet als Sie? Richtig, niemand

LÄNGERE SPIELDAUER

Denken Sie mal kurz nach. Was hat Ihnen an *Star Trek Voyager: Elite Force* nicht so gut gefallen? Falls es die relativ kurze Spieldauer war, dürfen Sie sich auf den Nachfolger freuen. In *Elite Force 2* stehen zwölf Missionen an, die in bis zu sieben umfangreiche Unterlevels aufgeteilt sind. Das garantiert laut den Entwicklern doppelt so langes Shooter-Vergnügen. Ihre gefährliche Reise führt Sie in der Rolle von Alex Munro an zahlreiche Orte des Science-Fiction-Universums. So waten Sie beispielsweise durch moskitoverseuchte Sümpfe, besuchen futuristische Städte, erkunden dunkle Höhlen und stampfen über sandbedeckte Wüstenlandschaften. Dass diverse Einsätze innerhalb der Enterprise oder Abstecher zu einem riesigen Borg-Kubus nicht fehlen dürfen, versteht sich fast von selbst. Um für Abwechslung bei Ihren Aufträgen zu sorgen, hat sich das Team von Ritual Entertainment etwas Besonderes einfallen lassen. Einige der Missionen finden auf der Oberfläche der Raumschiffe statt. Im Klartext heißt das: Sie plagen sich mit der Schwerelosigkeit herum und müssen Ihre Widersacher schwebend in die unendlichen Weiten des Weltraums pusten.

NUR GE-BORGT?

„Wir sind die Borg. Sie werden assimiliert. Widerstand ist zwecklos.“ Drei kurze, prägnante Sätze, die jedem Liebhaber der *Star Trek*-Abenteuer zu gleichen Teilen Freude und eine Gänsehaut beschieren. Natürlich. Schließlich sorgen die blasshäutigen Gestalten mit dem Laserscanner im Auge stets für allerhand Action. Die Knitche sind aber nicht die einzigen Streitsüchtigen, die sich Ihnen in *Elite Force 2* in den Weg stellen. Mit von der Partie: die harschen Klingonen und die hochnäsigen Romulaner. Darüber hinaus geben sich auch neue Völker ein Stelldichein. Eine



Ja, meine Liebe. Keine Armeen, so Assimilation. So einfach ist das.



Mit einspaltiger Gesichtslähmung ist wirklich nicht



Bei solchen blutähnlichen Absonderungen hilft manchmal nur eine intensive Bestrahlung

der Rassen erinnert an eine Mischung aus Gottesanbeterin und Kaulquappe. Sie sind zwar nicht so winzig wie die Froschbabys, dafür aber mindestens genauso flink und eklig. Egal wohin Sie in deren Territorium treten, ständig kleben Ihnen die Plagegeister am Bein. Ist aber auch verständlich. Sie würden sich ja auch wehren, wenn jemand einfach unerlaubt durch Ihre Wohnung stapft, oder? Das Lästige an den Burschen ist vor allem, dass sie stets in riesigen Herden auftreten. Wie sich die

restlichen Burschen schimpfen, die plötzlich auf Ihrer intergalaktischen Fußmatte stehen und Kraxel schlagen, ist bis zum jetzigen Zeitpunkt nicht bekannt

MEHR SAFT IM ROHR

Bei dem versprochenen, großen Aufkommen an Feinden ist es natürlich von Vorteil, ein deftiges Waffenarsenal im Gepäck zu wissen. Auf 13 futuristische Ballermannen dürfen Sie zurückgreifen. Den Großen der tödlichen Gerätschaften

kennen Sie bereits aus dem Vorgänger. Beispielsweise das Phaser-Kompensationsgewehr, die Tetron Gatling Gun (Maschinengewehr mit rotierenden Läufen) und den Granatwerfer. Neu hinzu kommt unter anderem ein klingonisches Schwert namens Bat'leth, ein romulanischer Disruptor und ein multifunktionaler Raketenwerfer, bei dem Sie verschiedene Geschosse anwählen dürfen. Bei jedem Schießen stehen Ihnen ein primärer und ein sekundärer Feuermodus zur Ver-

fügung. Es ist sogar bekannt, dass mindestens eines Ihrer mörderischen Schätzchen eine dritte Funktion besitzt, bei der Sie beide Feuermodi gleichzeitig betätigen müssen. Das wohl hilfreichste Objekt in Ihrem Arsenal ist der veränderte Tri-Corder. Können Sie zuvor nur die Gegend scannen, um Kontrahenten zu finden, bietet sich jetzt eine breite Palette an Möglichkeiten: Sie kommunizieren mit Computersystemen. Die eingebaute Nachtsichtfunktion erleichtert es Ihnen, dunkle

Hier sehen Sie die neueste Winter-Mode von C&A. Vermummung ist angesagt.



Was macht denn ein Predator witten im Star-Trek-Universum? Egal, den fiesen Wicht kratzen wir einfach weg.



Nutze die „Versteck-dich-List“, der Borg zu blöd zum Finden ist.

Dooter Alkohol: Nach einer langen Nacht mit 30 Wodka-Redbull klappt es auch nicht mehr mit dem Zielen.



Platze zu erkunden. Und der integrierte Strukturmesser öffnet verschlossene Türen und findet Störquellen im Warpantrieb. Kurz: Klein, aber oho.

FÜR AUGE UND OHR

Damit Sie nach Ihren Einsätzen nicht dumm aus der Uniform schielen, beschert Ihnen *Elite Force 2* diverse Mehrspielermodi. Eine feste Zahl nennen die Entwickler bislang nicht. Sicher ist jedoch, dass sich die Modi aus denen des Vorgängers und Teilen der Erweiterung zusammensetzen. Im Klartext: Sie dürfen sich in jedem Fall auf heiße Gefechte mit anderen Zockern beim Holomatch (Deathmatch), Team-Holomatch und Capture the Flag freuen. In puncto Grafik haben die Macher von *Heavy Metal F.A.K.K. 2* mit der Q3-Engine herumhantiert. Das Ergebnis kann sich bereits jetzt sehen lassen. Obwohl noch der letzte Feinschliff fehlt, wirken die Charaktere detaillierter als im ersten Teil und ähneln mehr ihren TV-Vorlagen. Die Szenarien sind großräumig und in ihrer farblichen Gestaltung ansprechend. Auch für akustische Höhepunkte ist gesorgt: In der US-Fassung spricht Schauspieler Patrick Stewart (Jean-Luc Picard) sämtliche Dialoge seines virtuellen Doubles. Bei der deutschen Version bleibt anzunehmen, dass dies die jeweiligen Synchronsprecher übernehmen. Hoffen wir's. TANJA BUNKE

ST: ELITE FORCE 2

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Ritual Ent./Activision
FERTIG ZU: 80%
ERSCHEINT: 1. Quartal 2003
VERGLEICHBAR: *Elite Force*, UT 2003
INTERNET: www.eliteforce2.com

INTERVIEW

TANJA
BUNKE



Ich bin wirklich auf *Elite Force 2* gespannt. Vor allem, weil die Entwickler doppelt so langen Spielspaß versprechen. Und der kam im ersten Teil und der mehr als enttäuschenden Erweiterung wirklich zu kurz. Na ja, wenn sich die Jungs und Mädels von Ritual Entertainment an den Erscheinungstermin halten, dauert es ja nicht mehr lang. Dann kann ich endlich dieses Klingonen-Schwert schwingen und aus meinen Kollegen Schaschlik machen. Raaaatschihiing.

AMERICAN CONQUEST

----- Three Centuries of War -----

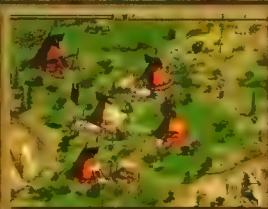
Von den Machern von Cossacks
HERBAST & QUARTAG 2002

In *Cossacks* brennt Europa -
in *American Conquest* die
Neue Welt - und zwar
liechterloh!

1492 betreten Sie als
Christoph Kolumbus
Amerika und entlachen
damit über 300

Jahre hinweg einen
kriegerischen Flächenbrand
mit hitzigen Gefechten um
Land, Reichtümer und
die Freiheit

- Episches Echtzeit-
Strategie-Spiel mit 3D-Terrain
- Realistische Massenschlachten
mit bis zu 16.000 Einheiten
- 4 Kampagnen mit mehr als
10 Missionen
- 5 Multiplayer-Modi über
LAN oder Internet
- 12 unterschiedliche
Nationen und Stämme
- 100 verschiedene Einheiten
und über 100 Gebäude
- Diplomatie-System, Kampf-
logik, Kartengenerator uvm.



GameStar "Sehr gut"

www.americanconquest.de

Tel. 0700-CDV GAMES
2 3 6 4 2 6 3 7

CDV
GAME WORLD

cdv
www.cdv.de

CDV Software Entertainment AG
ist am Neuen Markt notiert, WKN: 548 512

- 12 Karten
- 20 Waffen
- 5 Spielmodi
- Genauere Trefferzonen als CS
- Selbst entwickelte Grafik-Engine DVA

Bei den Tantschritten kam es während der ersten Probe zu Unstimmigkeiten.

Nenn mich nicht Counter-Strike!



AUF DVD

CS mit schöner Grafik

VIDEO: Wir zeigen, was außer den Entwicklern noch kaum jemand zuvor gesehen hat. Spelszenen aus New World Order.

Ähnlichkeiten mit dem Shooter-Blasphemer sind unüberschaubar. Doch gegen diesen aufgestylten Schwedenbrocken steht CS wie noch aus wie Dieter Bohlen: nicht an.

Gezielter Abstieg in Schweden: Ein Camper verteidigt eine leer stehende Wohnung.

Die gleiche Stelle von außen: Schieber um die Wagenschlüssel.

CD-ROM

New World Order

Counter Terrorism Combat

Der ultimative NWO-Power-PC

Prozessor: Tyan S 2466N4M: das vorläufige letzte Wort in Sachen Motherboard

Grafikkarte: ATI Radeon 9700 Pro: eine der derzeit schnellsten Grafikkarten, 100 % DirectX-9-kompatibel, 128 MByte Speicher

Soundkarte: Creative Sound Blaster Audigy 2: THX-zertifizierte 6.1-Soundkarte mit Dolby Digital Surround Ex-Decodierung, DVD-Audio-Wiedergabe mit 24 Bit/192 kHz, 106 dB Rauschabstand, voller 24/96-Aufnahme und -Wiedergabe und EAX-Advanced-HD auf sieben Kanälen

Prozessor: Zwei parallel geschaltete AMD-Athlon-MP-2200-Plus-Prozessoren sorgen für bestmögliche Performance.

Speicher: Corsair: 2x 512 MByte, CM73SD512R-2100, Xtreme Memory-Speed von Corsair – der High-Speed-Speicher von den Memory-Profis

Platte: 80-GBite-Festplatte und DVD-Laufwerk

Herr der Ringe, Teil 2:
Ein Ring, sie zu töten,
in Stücke zu reißen

Blas' sie alle weg!

GEWINNEN SIE DEN ULTIMATIVEN SPIELE-PC IM WERT VON 3.000 EURO!

Ihr PC hat sein Verfallsdatum längst überschritten und riecht bei den neuesten 3D-Spielen wie eine alte, rostige Friteuse? Dann würden wir uns freuen, Ihnen das ultimative High-End-Übergeschoss an den Start zu fahren! Sie müssen nur eine fiese Schätzfrage beantworten:

Die Preisfrage:

Wie kurzsichtig ist Harald Frankel auf dem linken Auge (Angabe in Dioptrien)?

Schreiben Sie die Lösung an:

COMPUTEC MEDIA, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Du kan föbträta dig svenska“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Oder per E-Mail an: gewinnspiel@pcaction.de (Kennwort nicht vergessen!)

bigben

interactive

Mitmachen dürfen alle Leser der PC ACTION, ausgenommen die Mitarbeiter von Big Ben Interactive, Indigo Pearl und Computec Media. Einsendeschluss ist der 18. November 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Gewinner wird schriftlich von uns benachrichtigt. Der Preis kann nicht bar ausbezahlt werden.



So. Was nehmen wir denn noch? Eine AK5? Ja, in Ordnung, die kann man immer gebrauchen. Munition nicht vergessen. Dazu vielleicht noch eine Hand voll Rauchgranaten? Aber immer! Jetzt noch eine Mini-Uzi und die Party kann steigen. Sie ahnten es bereits: Natürlich betreiben wir keine illegalen Waffengeschäfte. Den genannten virtuellen Kram brau-

chen wir für *New World Order*, einen Mehrspieler-Shooter aus Schweden. Mit einem markanten „Let's go, go, go, go!“ beginnt die erste Spielrunde.

KENN ICH SCHON, ODER?

Nicht nur akustisch offenbaren sich Parallelen zu gewissen anderen Spielen: „Ja, *Counter-Strike* ist unser Vorbild“, gibt Chef-Programmie-



Bei den Dreharbeiten zu Indiana Jones 4 kam es zu Schießereien.

rer und Spieldesigner Jim Malmros zu. „Wir haben uns jede Menge Taktik-Shooter angesehen und versucht, unser Spiel besser zu machen.“ Zugabe: *Counter-Strike* war seinerzeit der absolute Renner. Mittlerweile verabschiedet sich aber ein Spieler nach dem anderen aus der virtuellen Terroristen- und Antiterroristen-Szene. Der Grund: Das Spiel sieht aus, als sei es drei Jahre alt. Und das ist es! Offizielle Abhilfe soll(te) *Condition Zero* bringen. Wie wir allerdings aus für gewöhnlich gut unterrichteten Quellen wissen, verschiebt sich der Nachfolger erneut und kommt wohl nicht mehr in diesem Jahr in die Verkaufsregale. Unangenehm für die wartenden Fans, gut für die Konkurrenz: In Malmö verpasst Termite Games ihrem Mehrspieler-Shooter derzeit den letzten Feinschliff. Mitte November erscheint das Spiel, das das CS-Spielprinzip auf den nächsten Level hieven könnte. Übrigens auch in Deutschland völlig unzensuriert. Obwohl das mit zehn Mann überschaubare Team momentan alle Hände voll zu tun hat, durfte PC ACTION für Sie einen exklusiven Blick hinter die Kulissen werfen. In einem Blitzbesuch vor Ort tauchten

Was geht, alter Schwede?

Spielentwickler leben in der Regel von Nikotin und Cola. So auch Jim Malmros von Termite Games. Warum saugt der Chef-Programmierer und Designer den Kram in sich auf wie ein trockener Schwamm? Nur für Sie, damit das Spiel fertig wird!



Jim Malmros, Chef-Programmierer Termite Games

Wir sprachen mit Chef-Programmierer Jim Malmros über die Zukunft von *New World Order*.

PC ACTION Hallo Jim! Selt wann entwickelt ihr *New World Order* und was beschäftigt euch derzeit?

Jim M Begonnen haben wir vor etwa einem Jahr und sieben Monaten. Momentan optimieren wir die Karten, eliminieren Fehler und bauen noch fehlende Grafiken, Animationen oder Sounds ein, damit das Spiel punktlich erscheinen kann.

PC ACTION Wart ihr vorher schon an bekannten Spielen beteiligt?

Jim M Nein, *New World Order* ist unser erstes großes Spiel. Wir sind sozusagen ins kalte Wasser gesprungen.

PC ACTION Dann habt ihr bestimmt gar keine Ahnung wie man gute Spiele entwickelt. Warum also soll sich jemand *New World Order* kaufen?

Jim M Weil wir wirklich versucht haben herauszufinden, was Spieler wollen und worauf sie abfahren. Es gibt jede Menge Programmierer und Spieldesigner, die ein technisch hervorragendes Spiel auf die Beine stellen können, das letztendlich aber doch langweilig ist. Ich bin stolz

darauf, dass wir gerade in diesem Punkt keine Kompromisse gemacht haben. *New World Order* macht einfach Spaß.

PC ACTION Warum?

Jim M Durch die richtige Mischung aus Bekanntem und Neuem. Um den Spielspaß zu steigern, wollten wir zuerst zahllose frische Spiel-Elemente einbauen. Nach einiger Zeit haben wir jedoch herausgefunden, dass das so nicht funktioniert. Gerade wenn das Spiel zu komplex wird, verliert der Spieler den Spaß. Spaß ist das Endresultat aus der Kombination verschiedener Aspekte. Man kann Spielspaß nicht an einer einzelnen Eigenschaft festmachen. Es war und ist unser größter Wunsch, *New World Order* realistisch zu gestalten, um möglichst tief in die Spielwelt eintauchen zu können.

PC ACTION Wie realistisch sind denn zum Beispiel die Waffen im Spiel?

Jim M Sehr. Die Schussgeschwindigkeit stimmt mit dem Original überein. Auch die Schadenswirkung orientiert sich an den Originalen.

PC ACTION Wie reagierst du auf den Vorwurf, Jugendliche würden so an den Umgang mit Waffen gewöhnt?

Jim M Ich denke nicht, dass *New World Order* ein Spiel ist, bei dem man lernt, zu töten. Wir alle wissen, dass es im echten Leben beispielsweise eine Menge Geschick braucht, um mit einer Waffe umzugehen. Das lernt man nicht im Spiel. Wir waren auch nur bis zu dem Punkt realistisch, an dem der Spielspaß verloren geht. Zu versu-

wir ein in die Welt des Global Assault Teams (GAT) und dessen Gegenpol, dem Syndikat.

BIG BROTHER

Ausgelegt ist *New World Order* eindeutig auf Netzwerk- und Internetgefechte. Theoretisch bis zu 128 Mitspieler gleichzeitig dürfen sich auf zwölf Karten und mit 20 Waffen austoben. „Je nachdem, wie viel Zeit uns am Ende noch zur Verfügung steht, könnte die Zahl der Schieß-eisen noch wachsen“, sagt Malmros. Doch auch ein Modus für Einzelspieler wurde nicht vergessen. Dort müssen in einer Kampagne alle Karten hintereinander gemeistert werden. Doch das ist nicht die einzige Besonderheit: „Der größte Unterschied zum Mehrspielermodus ist der so genannte Satellite-Commander. Er beobachtet die Missionen von außen und hilft Ihnen mit Tipps weiter. Wir haben uns dabei vom Film *Staatsfeind Nr. 1* inspirieren lassen.“ Von den Qualitäten der Bots konnten wir uns noch nicht überzeugen. Doch wenn alles klappt, holen wir das in der nächsten Ausgabe im Test nach. Grafik und Spielgeschehen hinterließen auf alle Fälle einen guten Eindruck.

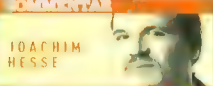
JOACHIM HESSE



Das Iwer-Regal von Ikea sah im Katalog viel kleiner aus.

NEU WELT ORDER

GENRE: Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER: Termite, Project 3/Big Ben
FERTIG ZU: 90 %
ERSCHEINT: Mitte November 2002
VERGLEICHBAR: CS, Global Operations
INTERNET: www.termitegames.com/new_world_order



Spielerisch nehmen sich *NWO* und *CS* offenbar wenig. Doch das ist kein Nachteil. Gefallen haben mir neben der frischen Grafik besonders die kleinen Gags wie die Schnapsflasche im Polizeiwagen oder ein alter *Gauntlet*-Automat, der dem Spieler die Originalmusik vordudelt. Wenn sich genügend Käufer finden, hat *NWO* durchaus das Zeug zum Dauerbrenner.

chen, den echten Umgang mit Waffen mittels Tastatur und Maus umzusetzen, ist ohnehin unmöglich. Ich habe deshalb keine Bedenken.

PCACTION Welche Spielmodi gibt es?

Im Malmros: Bomben entschärfen ...

PCACTION ... das klingt nach Counter-Strike.

Im Malmros: Ja, das ist in der Tat *Counter-Strike* sehr ähnlich. Wie ich vorhin schon erwähnte, wollten wir zu Beginn quasi das Rad neu erfinden. Wir stellten eine lange Liste mit Features zusammen, die wir alle im Spiel sehen wollten. Als wir einige davon ausprobierten, stellten wir fest, dass sie zum Teil zu komplex waren und keinen Spaß machten. Also entwickelten wir zunächst eine solide Basis, auf der wir vorsichtig aufbauten. Die Grundidee vom Bombenlegen und entschärfen gehört zu dieser Basis.

PCACTION Akzeptiert. Doch jetzt zu den Spielmodi.

Im Malmros: Okay. Wir haben also einen Spielmodus mit einer riesigen Atombombe. Ein Team muss den Zeitzähler aktivieren, das andere muss ihn stoppen. Da sich der Timer nicht zurückstellen lässt, wird es zum Ende einer Spielrunde sehr eng. Fünf Sekunden können über Sieg und Niederlage entscheiden. Wie in *Counter-Strike* müssen auch in *New World Order* Gelseln befreit werden. Es gibt einen Modus namens „Team Escape“, bei dem eine Mannschaft aus dem Level fliehen muss. Natürlich bieten wir auch Team-Deathmatch, bei dem entweder alle Gegner abgeschossen werden müssen oder eine bestimmte Zeit gespielt wird.

Als Server-Option in allen Runden steht seit ein paar Tagen zusätzlich noch der so genannte „Respawn-Mode“ zur Verfügung, das heißt, die Spieler müssen nach ihrem Ableben nicht mehr warten, bis die Runde fertig gespielt ist. Man kann nur gewinnen, indem man die jeweiligen Missionsziele erfüllt.

PCACTION Wenn du schon die ganze Zeit Counter-Strike erwähnst: Welche Maßnahmen trifft Ihr, um zu vermeiden, dass geschummelt wird?

Im Malmros: Wir haben wesentlich mehr Möglichkeiten, um Schummereien zu verhindern. Unser gesamtes Rendering-System nimmt uns in diesem Fall die meiste Arbeit bereits ab. Es ist beispielsweise nicht möglich, durch Wände zu sehen. Der Rest ist wie eine Art Kopierschutz. Wir haben alles so sicher wie möglich gemacht, aber es gibt immer Wege, diese Dinge zu umgehen. Sollte das passieren, werden wir uns darum kümmern.

PCACTION Themenwechsel: Was hat es mit dem Rang-System in NWO auf sich?

Im Malmros: Für jeden Treffer erhält der Spieler Ranking-Punkte. Wenn du einen Gegner erwischst, bekommst du Punkte hinzu, wenn du ein Mitglied deines eigenen Teams trifft, verlierst du Punkte. Je stärker du dein Gegenüber verletzt hast, desto mehr Zähler bekommst du. Mit genügend Punkten steigt deine Spielfigur einen Level auf und bekommt Zugriff auf neue Waffen. Aber Achtung: Man kann auch seinen Rang wieder verlieren. Auf den unteren Levels stehen nur leichte Waffen zur Verfügung. Andererseits kann man

damit natürlich schneller laufen. Es ist eine gute Balance, um das Spiel kennen zu lernen.

PCACTION Wie viele Karten gibt es?

Im Malmros: Zwölf. Für ein Spiel mit einer derart aufwendigen Technik war das mehr als genug Arbeit. Schätzungsweise zwei- bis dreimal mehr Arbeit als bei früher erschienenen Spielen. Wir haben zudem alle Karten für die fünf Spielmodi ausgelegt.

PCACTION In welchen Ländern kommen Spieler von New World Order zum Einsatz?

Im Malmros: Auf der ganzen Welt. Südamerika, Schweden, Kalifornien und so weiter.

PCACTION Gibt es auch einen Level, der in Deutschland behelmatet ist?

Im Malmros: Nein, derzeit nicht.

PCACTION Dann wird keiner das Spiel kaufen.

Im Malmros: Okay, wir bauen noch eins ein (lacht). Es ist auf jeden Fall auch bereits ein Add-on geplant, um das Spiel zu vergrößern.

PCACTION Plant Ihr auch, freie Mod-Entwickler und Karten-Designer zu unterstützen?

Im Malmros: Auf alle Fälle! Wir wollten unsere Level-Editor-Werkzeuge veröffentlicht haben. Man wird sich die Gratis-Version von 3D Studio Max aus dem Internet laden können, die mit unseren Tools kompatibel ist.

- 6 Kapitel mit über 30 Missionen
- Mehr als 100 Missionsziele
- 13 Waffen (2 neue)
- 10 Torpedo-Arten
- 4 Schiffe
- 12 Protagonisten
- Nichtlineare Spielgeschichte
- Kein Mehrspielermodus

Zu eng? Da hilft nur Ausgleit
schließen, Zähne zusammen-
beißen und mit Vollgas durch.



Verflucht feucht!

Sie kommen bei Badewannen-Spielchen nicht mehr zu Touren? Dann richten Sie Ihre Glubschaugen auf AQUANOX 2: REVELATION. Hier ist „Action en nass“ garantiert.



Wenn Opa an seinem Cadillac
rumbastelt, ohne die Brille auf-
zusetzen, könnte das Resultat
ungefähr so ausschauen.

Emerald „Dead Eye“ Flint ist echt ein cooler Typ. Rettet er doch die ganze Menschheit in Aquanox vor der sicheren Vernichtung durch bössartige Urzeitvieher. Trotzdem hat der Bursche einen Makel, der ihm die verdiente Hauptrolle im zweiten Teil der Tiefsee-Hatz verwehrt: Er ist zu alt. „Da es sich um eine kühne Schatzsuche dreht, brauchen wir frisches Blut. Wir wollen den Spieler schließlich nicht schon wieder den Weltuntergang abwenden lassen“, geben die Jungs von Massive Entertainment zu Papier. Und das heißt im Klartext: Vorhang auf für William Drake. Falls Sie nun einen hartgesottenen Kerl erwarten, der die Ischen reihenweise in sein Botchen schiebt, müssen wir Sie allerdings enttäuschen. William Drake ist

zwar jung und knackig, aber auch der Inbegriff eines typischen Langweilers. Nachts träumt er von den waghalsigsten Abenteuern und tagsüber kutschiert er brav Handelsgüter durch den Ozean. Bis ihn plötzlich der Notruf eines fremden Schiffes erreicht. Hilfsbereit, wie er ist, startet er sofort eine Rettungsaktion und landet damit unfreiwillig im Fahrwasser von geldgeilen Schatzjägern.

ALLES WIRD BESSER?

Diverse Hardwareprobleme, durftige Zwischensequenzen und nervig lange Textpassagen – die optisch beeindruckende Unterwasser-Schlacht Aquanox sorgte vor gut einem Jahr für allerlei Aufregung. Mit Aquanox 2: Revelation soll alles besser werden. Zwar ist



AUF DVD

Machen Sie Ihre Gegner nass

VIDEO: So planschen Sie in

Aquanox 2: Revelation.

Selbst Bodenfahrzeuge wie dieser
Kesselschäufelbagger, wollen Ihnen an
die Schiffsschraube.

Im Dunkeln ist gut muckeln? In
der düsteren Welt von Aquanox 2
bezaubern Sie fast einen Tastsinn,
um voranzukommen.

das uns vorliegende Muster noch nicht ganz ausgereift, vor allem hinsichtlich Schwierigkeitsgrad und Gegner-KI. Es lässt sich aber nicht von der Flosse weisen, dass sich einiges im Staate Aqua getan hat. Bestes Beispiel liefern die Gespräche mit den Nichtspielercharakteren. Wenn Sie also Hinz und Kunz in der Bar antreffen, labern diese Ihnen nicht mehr die Ohrmuschel vom Schadel. Vielmehr gestalten sich die Unterhaltungen recht kurz und sind mit spritzigen Kommentaren garniert – à la „Ich schwor“ bei den Eiern meiner Oma“. In puncto Grafik haben die Macher den Hobel ebenfalls zur Hand genommen. Die knallbunten Szenarien mussten einer düsteren Spielwelt weichen, die durch die neueste Version der krass-Engine realistischer wirkt. Und

da der damalige Knackpunkt DirectX8 heutzutage zur Standardausstattung gehört, sollten auch die Rechner nicht mehr mucken.

TOTGENAGELT!

Wie im Vorgänger stehen über 30 Missionen auf dem Fahrtenprogramm. Die jeweiligen Ziele der Levels – mehr als 100 an der Zahl – unterteilen sich in Haupt- und Bonusaufgaben. Geleiten Sie in einem Einsatz beispielsweise ein Unterseeboot sicher durch ein Minenfeld, liegt es an Ihnen, ob Sie den Auftrag als abgeschlossen ansehen oder erst einmal die Gegend erforschen. Schließlich konnte im Nachhinein noch die eine oder andere Order aufpoppen. Aber Vorsicht bei Ihrer Vorgehensweise: Aquanox 2 setzt seinen Kurs klar in Richtung *Schleichfahrt*. Die

bislang bewährte Taktik „Huch, Gegner! Schnell die dicksten Torpedos laden und rein in die Menge“ ist nur selten erfolgreich. Ratsamer ist es, sich ungesehen an die Widersacher heranzupirschen und sie einzeln ins Reich von Poseidon zu schicken. Da sich durch die veränderte Grafik auch die Sichtweite drastisch reduziert, ist Ihr strategisches Geschick umso mehr gefordert. Kommen Sie trotz aller Vorsicht in Bedrängnis, steht Ihnen ein ansehnliches Waffenarsenal zur Verfügung, das sich aus dem Treibgut besiegter Gegner automatisch aufstockt. Zu den elf bekannten Wummen gesellen sich zwei neue: ein zielsuchender Raketenwerfer und eine Art Zimmermann-Maschinengewehr, mit dem Sie wortwörtlich Ihre Gegner totnageln. TANJA BUNKE

AQUANOX 2

GENRE: Action
ENTWICKLER: Massive Ent./JoWood
FERTIGZU: 90 %
ERSCHEINT: 15.11.2002
VERGLEICHBAR: Schleichfahrt
INTERNET: www.aquanox.de

KOMMENTAR

TANJA
BUNKE

Die bunte Spielwelt des Vorgängers fand ich persönlich ansprechender. Nichtsdestotrotz muss man den Jungs von Massive Entertainment auf die Schulter klopfen: Kritikpunkte wurden ausgemerzt und etliche Verbesserungen vorgenommen. Wenn jetzt noch die letzten Mängel behoben sind, kann eigentlich nichts mehr schief laufen. Kleine Notiz am Rande: Der fehlende Mehrspielermodus soll mit einer Erweiterung folgen.



77 Dinge ...

... die Sie über ANNO 1503 wissen sollten! Am 25. Oktober steht der Nachfolger des meistverkauften PC-Spiels in den Läden – zuschlagen oder abwinken?

- 1 Sunflowers versprachen den Fans einen Mehrspielermodus für mindestens sechs Spieler via Netzwerk und Internet. Allerdings bleibt es nur beim Versprechen.
- 2 Im November soll ein kostenloses Update erscheinen, das die geplanten Mehrspieleroptionen nachreicht.
- 3 Der Programmcode von Anno 1503 ist dreimal so umfangreich wie bei 1602.
- 4 Besitzer älterer Systeme schauen bei Anno 1503 nicht in die Röhre – bereits ab einem Pentium 2 mit 500 MHz, 64 MB RAM und knapp einem Gigabyte freiem Festplattenspeicher kann's losgehen.
- 5 Qualität hat ihren Preis – mit sattem 50 Euro ist Anno 1503 rund 20 Prozent teurer als herkömmliche Neuerscheinungen.
- 6 Erst spielen, dann kaufen? Kein Problem, im November soll die Demo-Version erscheinen.

7 Die Demo und viele weitere Infos gibt es auf der offiziellen Homepage unter www.anno1503.de.

8 Genau wie der erste Teil bietet auch Anno 1503 drei Spielmodi.

9 Im Endlosspiel warten acht Karten mit frei wählbaren Startbedingungen. So können Sie im Vorfeld unter anderem Gegnerzahl, Inselgrößen und verfügbare Ressourcen festlegen.

10 Die zehn Einzelszenarien sind in drei Schwierigkeitsgrade eingeteilt. Mal müssen Sie ein Piratennest ausräumen, schnellstmöglich eine Stadt mit 3.000 Einwohnern bauen oder mit den Computergegnern um die Wette siedeln.

11 Die Kampagne besteht aus zehn Missionen. Die Levels werden nach und nach freigeschaltet und sind mit einer spannenden Hintergrundstory verknüpft. Die Einsatzbesprechung erfolgt

allerdings grundsätzlich nur in Textform.

12 Das Spiel bietet drei Lernabschnitte (Entdecken & Siedeln; Handeln & Diplomatie; Kampf), die Sie mit den wichtigsten Funktionen vertraut machen.

13 Wer im Spiel nicht weiterkommt, klickt auf das umfangreiche Hilfesystem mit seiner praktischen Stichwortsuche.

14 Das Anno-Entwicklerteam Max Design besteht aus gerade einmal acht festen Mitarbeitern.

15 Ursprünglich für 2001 geplant, verzögerte sich die Veröffentlichung immer wieder – eigentlich sollte Anno 1503 im März dieses Jahres erscheinen. Im Februar verschob sich der Termin dann noch einmal auf den 25. Oktober 2002.

16 Der Vorgänger und dessen Add-on Neue Inseln, Neue Abenteuer wanderten mehr als eine Million Mal über die Lädenheken.

DIE NEUE WELT

Das Entwicklerteam Max Design entwickelte eine völlig neue Engine, die die Spieldarstellung auf einem echten 3D-Terrain mit zoom- und drehbaren Höhenabstufungen ermöglicht.

Die Farbtiefe beträgt 16,7 Millionen Farben – Anno 1602 kam noch mit 256 aus.

1 Es gibt drei Zoomstufen und vier Perspektiven, die jeweils in 90-Grad-Schritten drehbar sind.

2 Nicht schlecht! Die Spielwelt von Anno 1503 ist sieben Mal größer als beim ersten Teil.

3 Die liebevollen Animationen der Spielfiguren sind nett anzuschauen, was auch an der höheren Zahl von Animationsstufen liegt.

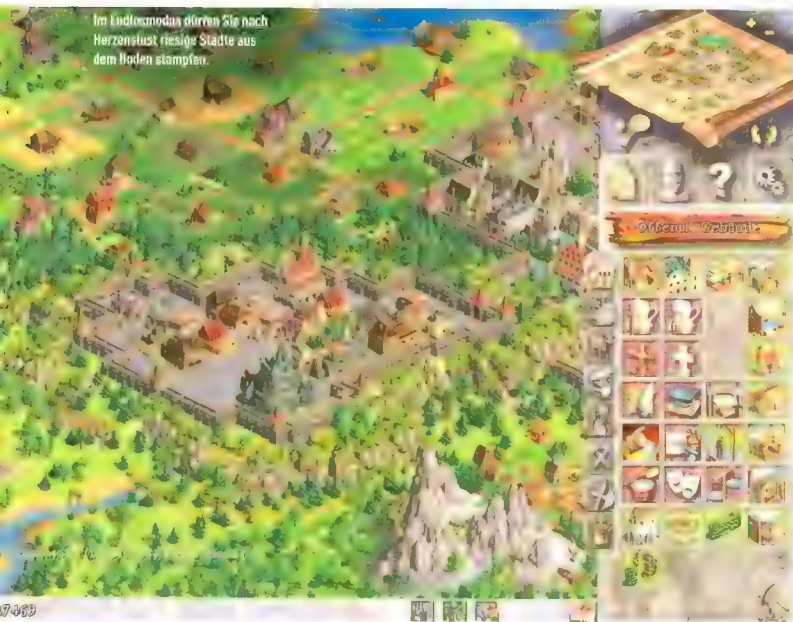
4 Die einzelnen Gebäude stehen nicht in Reih' und Glied, sondern kreuz und quer in der Stadt – das sorgt für ein realistisches mittelalterliches Stadtbild.

5 Gab es bei Anno 1602 gerade mal 90 Gebäude, dürfen Sie nun mehr als 300 Gebäude errichten.

6 Das Gelände weist 32 verschiedene Höhenstufen auf.

7 Bereits beim Blick auf die Spielwelt sind nahezu alle relevanten Informationen ersichtlich. Nervige Textwüsten von Statistiken und sonstigen Infos? Nicht bei Anno 1503!

8 Mit den Azteken, Afrikanern, Beduinen, Eskimos, Mauren, Mongolen, Indianern, Südseebewohnern und den Venezianern bevölkern neun verschiedene Rassen die Anno-Welt.



Jede der neun Bevölkerungsgruppen hat charakteristische Gebäude, Figuren und Verhaltensweisen. So gelten die Mongolen beispielsweise als besonders kriegerische Zeitgenossen.

In der neuen Anno-Welt gibt es sechs Klimazonen.

Im Dschungel sind die Afrikaner, Azteken und Polynesier zu Hause. Baumwolle und Zuckerrohr gedeihen hier besonders gut.

Die Mongolen sind am ehesten in der Tundra anzutreffen, außerdem wird hier das Salz abgebaut.

Wertvolle Edelsteine, Gold und Gewürzstäude sind vermehrt in der Steppe zu finden. Hier fühlen sich Beduinen und Mauren am wohlsten.

In der Polarzone haben die Eskimos ihre Igloos errichtet. Aus dem Speck der Wale können sie Lampenöl gewinnen.

Die nordische Zone erinnert an Mitteleuropa und beherbergt die Venezianer. Neben Marmor finden sich hier Wein, Heilkräuter und Hopfen bis zum Abwinken.

Tabak, Wein und Baumwolle gedeihen in der Prärie vorzüglich. Hier ist zudem die Wahrscheinlichkeit am größten, auf Indianer zu stoßen.

Weidmannsheil! In Anno 1503 tummeln sich über 50 Tierarten, die bis auf wenige Ausnahmen allesamt erlegt werden dürfen.

Es gibt auch größere Inseln, die mehrere Klimazonen auf einem einzigen Eiland beherbergen.

Praktisch: Ein Fruchtbarkeitsbalken

zeigt mittels einer Farbskala vor dem Bau an, wie gut Kartoffeln, Getreide oder Baumwolle dort gedeihen.

Sechs Schiffstypen (drei Handels-, drei Kriegsschiffe) schippern über die Meere der Anno-Welt.

Mit Schiffen unterwegs sind neben Ihnen und den Computergegnern nur die Venezianer und natürlich die Piraten.

Ihre Einwohner durchleben fünf verschiedene Zivilisationsstufen (Pionier, Siedler, Bürger, Kaufmann, Aristokrat). Je höher die Zivilisationsstufe, desto schmucker ist das Wohnhaus und desto mehr Leute passen rein.

Erst wenn Sie bestimmte Waren anbieten und bedeutende Bauwerke errichten, erfolgt der Aufstieg zur nächsten Stufe.

Adelige sind zwar teuer im Unterhalt und verlangen nach Luxusgütern, sorgen aber zugleich für Recht und Ordnung und verhindern Unruhen.

Bei Anno 1503 gibt es knapp 60 Waren und Rohstoffe. Da sich die steigenden Ansprüche Ihres Volks nie auf einer einzigen Insel stillen lassen, müssen Sie früher oder später Waren importieren und Kolonien gründen.

Wege und Burgmauern können über mehrere Stufen hinweg verlegt werden.

Wer sein Staatsgebiet erweitern möchte, muss an den Grenzen seiner Siedlung Marktplätze und Kontore errichten.

Wer genug Adelige in seiner Bevölkerung hat, darf sich nach und nach ein eigenes Schloss bauen.

HANDEL & DIPLOMATIE

Lediglich durch die Einnahmen auf dem Markt kommt Geld von den Bürgern in den Staatssäckel.

Neue Waren und Produktionsketten werden erst nach und nach freigeschaltet – so bleibt das Spiel übersichtlich.

Ein Klick auf das Kontor anderer Staaten zeigt, welche Güter nachgefragt und angeboten werden.

Neu ist der passive Handel. In Ihrem Kontor stellen Sie ein, welche Waren Sie zu welchem Preis kaufen oder verkaufen möchten und die Computergegner beliefern Sie dann oder holen sich die benötigten Waren ab.

Mit der Automatik-Funktion lassen sich permanente Handelsrouten einrichten. Schiffe pendeln dann bis auf Widerruf zwischen Kontoren hin und her.

Handelschiffe sind nur schwach bewaffnet – eine Eskorte ist ratsam.

Wer Auseinandersetzungen aus dem Weg gehen möchte, unterzeichnet mit benachbarten Völkern Friedensverträge oder geht Militärbündnisse ein.

Mit Geld oder Waren lässt sich die Zuneigung fremder Völker erkaufen.

Für Friedensverträge können Sie Tribut einfordern.

Wer sich mit den Piraten gut stellt, kann mit ihnen leckeren Rum, Musketen und Sabel tauschen.

Gegen Zahlung eines Obolus greifen Freibeuter unliebsame Gegner für Sie an.

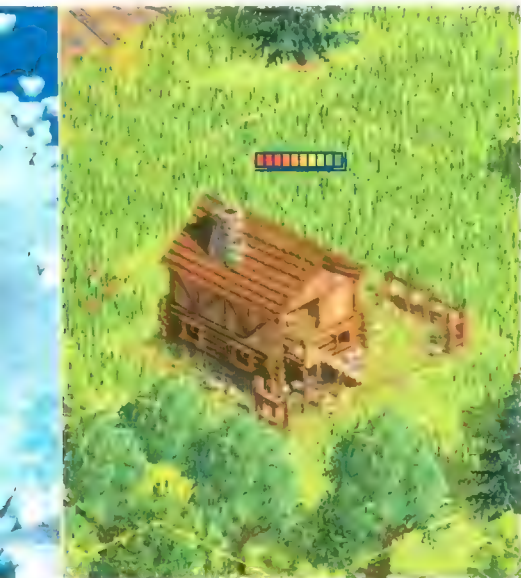
Wer sich den Piraten entledigen will, muss deren Verstecke ausräuchern.



Die Einnahmen des Marktplatzes wandern direkt in den Staatssäckel.



Die Fragezeichen im Baumenu kennzeichnen noch nicht freigeschaltete Farmen und Plantagen.



Der Fruchtbarkeitsbalken zeigt vor dem Bau einer Farm an, wie ertragreich die Erde ausfallen wird. In diesem Fall gedeihen Obst, Gemüse und Getreide besonders gut.



Drei Handelsschiffstypen transportieren die Waren von A nach B.

FORSCHUNG & ERKUNDUNG

39 Neu bei *Anno 1503* ist die Forschung. Beim Besuch von Schule und Universität generieren die Einwohner Wissen. Ist genügend Wissen vorhanden, dürfen Sie gegen Bargeld neue Erfindungen in Auftrag geben.

40 Neben sämtlichen militärischen Einheiten müssen auch die zwölf Spezialgebäude (Feuerwehr oder Bibliothek) erfunden werden.

41 Die Zivilisationsstufe begrenzt die maximale Wissensmenge. Um größere Neuerungen zu entwickeln, müssen Sie zunächst einmal Ihre vorhandene Siedlung ausbauen.

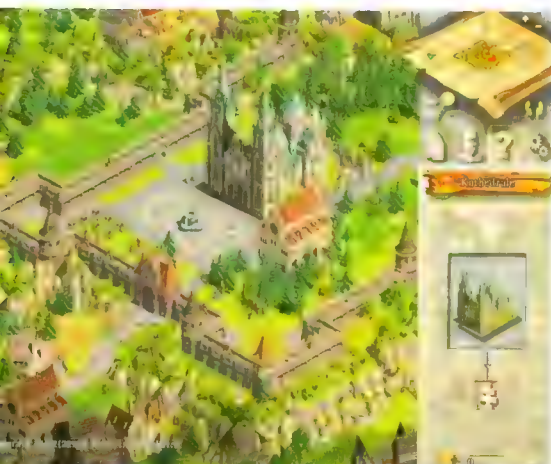
42 Folgende Technologiebäume können

nach und nach erforscht werden: „Waffenproduktion“, „Militärische Erweiterungen“, „Marine“ und „Zivile Forschung“.

43 Wer neue Inseln erschließen will, muss ein Expeditionsschiff mit den nötigsten Rohstoffen (Ziegel, Holz, Werkzeug) und einem Scout losschicken.

44 Der Kundschafter ist neu und transportiert für Sie mit seinem Esel nicht nur zwei Arten von Waren, sondern entdeckt obendrein auch Rohstoffvorkommen in den Bergen.

45 Praktisch: Sobald ein Schiff nah an eine Insel heranfährt, erfahren Sie, welche Pflanzen auf diesem Eiland besonders gut gedeihen.



Der Bau von Spezialgebäuden wie dieser Kathedrale muss zunächst erforscht werden.



Ich glaub', es brennt! Wohl dem, der eine Feuerwache hat...

DAS KAMPF-SYSTEM

46 Das Kampfsystem wurde komplett neu konzipiert.

47 Zu den zwölf Militäreinheiten (unter anderem Lanzenreiter, Armbrustschützen, Kanoniere, Sanitäter) gesellen sich drei unterschiedlich stark bewaffnete Kriegsschiffe.

48 Lebensbalken über den Einheiten geben Auskunft über deren Gesundheitszustand.

49 Krieg ist teuer – die Produktion einer schlagkräftigen Armee verschlingt Unmengen an Geld und Zeit.

50 Die günstigste Einheit sind die Speerträger.

51 Die schlagkräftigste Waffe von *Anno 1503* ist der Mörser. Er kann sogar auf größere Entfernungen verheerende Schäden anrichten.

52 Die begehren Burgmauern lassen sich nur von Artillerie zerstören, nicht von Infanterieeinheiten.

53 Die Steuerung der einzelnen Einheiten geht leicht von der Hand. Mit der Maus ziehen Sie einen Rahmen, ein Mausklick delegiert die Soldaten problemlos zu ihrem Ziel.

54 Je mehr Kampfeinsätze Ihre Krieger meistern, desto höher steigt ihr Erfahrungslevel und desto stärker sind sie in zukünftigen Auseinandersetzungen.

55 Einheiten, die auf Hügeln postiert sind, haben ein größeres Sichtfeld und eine höhere Reichweite.

56 In wahlweise sechs Formationen ziehen Ihre Einheiten auf Mausklick in den virtuellen Krieg.

57 Kleine Enttäuschung: Nicht mehr als schmückendes Beiwerk sind die Seekämpfe. Hier hat *Port Royale 2* eindeutig mehr zu bieten.

ANNO 1503

GENRE: Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER: Max Design/Sunflowers
FERTIG ZU: 98%
ERSCHEINT: 25. Oktober 2002
VERGLEICHBAR: Anno 1602, Port Royale
INTERNET: www.anno1503.de

KOMMENTAR

CHRISTIAN SAUERTEIG



Die ersten Stunden mit *Anno 1503* waren wie die erste Nacht mit einer neuen Freundin – aufgrund, lustig, unterhaltsam. Wer *Anno 1602* geliebt hat, wird *Anno 1503* vermutlich vergöttern. Die konsequente Weiterentwicklung des ersten Teils ist mehr als nur gelungen. Auf Wunsch der Spieler haben die Macher eine Vielzahl sinnvoller Neuerungen hinzugefügt. Zwar kam es während des 14-tägigen Probespiels noch zu einigen Abstürzen und KI-Fehlern bei den Echtzeitkämpfen, sonst lief das Spiel aber erfreulich stabil. Allerdings fiel auf, dass Handel und Nachfrage im Vergleich zum komplexeren Handlungspart eines *Port Royale 2* nur grob simuliert werden – etwas mehr spielerischer Tiefgang wäre hier wünschenswert gewesen. Fraglich bleibt auch, ob die 20 Missionen „Hardcore-Fans“ wegen des argenteiligerweise fehlenden Mehrspielerparts vollends zufrieden stellen. Nichtsdestotrotz können wir ruhigen Gewissens eine Kaufempfehlung aussprechen, ein besseres Aufbaustrategiespiel ist trotz vermeintlich kleinerer Mängel im Winter anno 2002 nicht in Sicht.

Die meisten Echtzeitkämpfe sind eine interessante Bereicherung des Spiels. Allerdings geht die Übersicht dabei oftmals flö...





CONFLICT DESERT STORM™



WER WIND SÄT,
WIRD STURM ERNTEN.

Der Golfkrieg wurde durch clevere Strategie, präzise Zugriffe und besonders eine Spezies von Soldaten gewonnen: die Schattenkrieger britischer SAS und amerikanischer Deltaforce. Dieser 3rd Person Action Shooter kombiniert das Beste aus der Welt geheimnisumworbener Spezialkräfte mit realistisch ausgefeiltem Gameplay und überdurchschnittlich hoher Gegner-KI. Ein visuelles Feuerwerk, das stahlharte Nerven fordert. Oder Dein Leben.



PlayStation 2

PC
CD
ROM



Vor ziemlich genau einem Jahr gelang den beiden Ex-Anstoss-Machern Gerald Kohler und Rolf Langenberg mit ihrem *Fußballmanager 2002* der große Wurf – fast 150.000 Mal wanderte der *FM 2002* über die Ladentheken und wurde damit zu einem der erfolgreichsten Spiele der vergangenen zwölf Monate. Ungeachtet der Tatsache, dass der erste Teil noch immer in den Verkaufscharts auftaucht, steht bereits der Nachfolger in den Startlöchern. Mit nützlichen neuen Features

und einer Vielzahl sinnvoller Detailverbesserungen soll das diesjährige Werk nicht nur erneut Hunderttausende von Hobby-Managern monatelang begeistern, sondern auch den argsten Konkurrenten *Anstoss 4* auf Distanz halten. Der erscheint bereits zwei Wochen früher (am 15. November) und wurde pikanterweise bis zu Jahresbeginn von Gerald Köhlers Bruder mitentwickelt.

MACH'S WIE ULLI!

Nach wie vor schlüpfen Sie in die Rolle eines Managers und

Trainers in Personalunion und kümmern sich um die Mannschaftsaufstellung, das Training, die Sponsorensuche, den Stadionausbau oder die Vertragsverhandlungen mit ihrem kickenden Personal. Damit sich Anfänger und Profis gleichermaßen wohl fühlen, setzen die Macher auf ein noch übersichtlicheres und klarer strukturiertes Menüsystem und legen Wert auf die Automatisierbarkeit vieler Funktionen. Gerade Neulinge werden es zu schätzen wissen, zeitrauben-

de Routineaufgaben wie das Training, die taktische Ausrichtung oder die Sponsorenverhandlungen dem Computer zu übertragen. Wer im Personalmenü obendrein besonders fähige Mitarbeiter, beispielsweise für die Fanbetreuung, anheuert, darf sich über mehr Vereins-Anhänger freuen, die ihren Club zudem noch mehr lieben.

MEPPEN ODER MADRID?

Bei welchem Club in welcher der knapp 50 authentischen

Hol' dir den Kick!

Egal ob Sie mit *Football Manager* die europäische Königsklasse verzaubern oder die TSG Hoffenheim vom Oberliga-Absender retten – kein *FM 2003* wird Ihnen so schnell wie langweilig!

- Datensätze aus dem *FM 2002* importierbar
- 22 Länder
- 47 Ligen mit echten Spielernamen, Originaltrikots und Vereinswappen
- Über 25.000 Fußballer
- Umfangreicher Editor
- Detaillierteres Trainings-system
- Zeitung mit Spielberichten und News
- 3D-Spielszenen basierend auf der FIFA 2002-Engine



„Ar***loch, W**er, H**ensohn!“ – im Dortmunder Westfalenstadion lobt der Mob

INTERVIEW „LOTHAR HAT SICH VIEL ZEIT FÜR UNS GENOMMEN!“



Gerald Köhler,
Lead Designer des FM 2003

Gerald Köhler, der Lead-Designer von Fußballmanager 2003, sprach mit uns über lustige Kofferträger, unseren Rekordauswahlspieler Loddar Matthäus und seine zukünftigen Nationaltrainer-Pläne.

REACTION Gerald, was sind denn die wesentlichen Unterschiede des Fußballmanager 2003 im Vergleich zu dessen Vorgänger?

Gerald Köhler Ich denke, man kann den FM 2003 mit dem FM 2002 fast gar nicht mehr vergleichen. Für die Entwicklung des FM 2002 hatten wir gerade mal neun Monate Zeit und mussten obendrein mit einer älteren Grafik-Engine (Anm. d. Red.: von Bundesliga Stars 2001) aus England arbeiten. Das hat sich jetzt komplett geändert. Wir verfügen dieses Jahr über eine aktuelle FIFA-Engine, haben neue und überarbeitete Bereiche hinzugefügt wie Zeitung, Stadioneditor, 3D-Vereinsgelände oder Standardisierungen und viele Detailverbesserungen, die größtenteils auf Anregungen der Spieler basieren. Außerdem haben wir darauf geachtet,

dass wieder etwas Witz ins Spiel kommt. So kann man beispielsweise einen Kofferträger im Team bestimmen und andere lustige Sachen machen.

REACTION Letztes Jahr zierte bekanntlich Schalke-Manager Rudi Assauer die Packung eures Fußballmanager. Wer ist denn dieses Jahr euer Cover-Model?

Gerald Köhler In diesem Jahr haben wir Lothar Matthäus auf der Verpackung, der bereits seit drei Jahren mit EA Sports zusammenarbeitet und unter anderem auf FIFA 2001 drauf war. Der Vorteil bei Lothar war, dass er sich richtig viel Zeit für uns genommen und uns mit wirklich nützlichen Tipps unterstützt hat. Wie ein Manager so arbeitet, wie Vertragsverhandlungen ablaufen, was es für Probleme gibt und so weiter, das hat uns echt geholfen und war

obendrein ziemlich interessant. Außerdem haben wir einen lustigen Fernsehspot mit ihm gedreht, der ab Mitte November zu sehen sein wird.

REACTION In einem Jahr erscheint ja mit dem FM 2004 bereits euer dritter Manager. Kannst du uns schon ein wenig darüber verraten?

Gerald Köhler Eine Sache, die wir beim FM 2003 bewusst nicht gemacht haben, ist das Thema Nationalmannschaften, das soll eines der Highlights beim nächsten Teil werden. Unser Ziel ist es, Welt- und Europameisterschaften inklusive sämtlicher Qualifikationen richtig perfekt in den Manager zu integrieren. Und da das keine halbe Sache werden sollte, haben wir uns das für 2003 aufgehoben. Außerdem soll es beim ohnehin schon hohen Realismusgrad noch mal einen Quantensprung geben.



AUF DVD

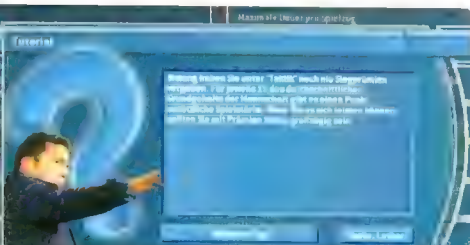
Jetzt geeeeeht's loooooos!

VIDEO: Klar strukturierte Menüs und umverschämte schicke 3D-Spielszenen – der FM 2003 kann sich sehen lassen.

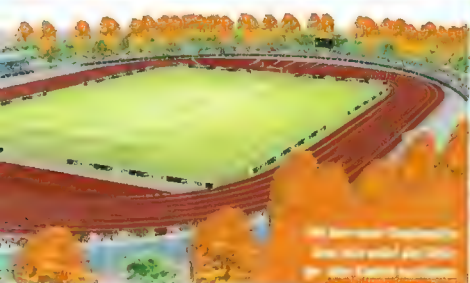
Ligen Sie Ihre Karriere starten, bleibt im Endlosspiel Ihnen überlassen. In Deutschland stehen sämtliche Clubs bis zur Regionalliga zur Wahl. Optional fügen Sie mittels des beiliegenden Editors aber auch alle Oberligen hinzu. Im Kar-

neremodus hingegen haben Sie zu Spielbeginn nur Angebote unterklassiger Vereine vorliegen. Durch solides Wirtschaften und sportlichen Erfolg machen Sie sich aber auch hier bald für größere Clubs interessant. Im Gegen-

zug droht bei sportlichem Misserfolg der schnelle Rauswurf. Einen Internet- oder Netzwerk-Modus gibt es zwar immer noch nicht. Dafür dürfen Sie mit bis zu vier menschlichen Kontrahenten an einem PC antreten.



Loddar weiß, wie's geht, und greift Ihnen deswegen öfters mit nützlichen Tipps unter die Arme.



WAS EIN SPIEL!

Neben einem mit vielen neuen Spielzügen erweiterten Textmodus lächelt Sie bei der 3D-Spielbetrachtung neuerdings keine altbackene *Bundesliga Stars*-Grafik mehr an. Statt dessen dürfen sich die Entwickler aus dem Fundus von EA Sports bedienen und die Engine von *FIFA 2002* verwenden, in Teilbereichen flimmert gar schon die *FIFA 2003*-Optik über den Bildschirm. Butterweiche Animationen, grandiose Stadien, realistische Spielzüge, spektakuläre Torszenen, wirklichkeitstreue Kicker und der fachkundige Kommentar von Tom Bartel und Florian König sind Ihnen damit also gewiss. Eine ganze Partie dauert knapp acht Minuten, lässt sich aber per Tastendruck beschleunigen. Letzterer dient auch dazu, um jederzeit taktische Anweisungen auf den Platz zu brüllen. Doch Obacht: Wer an der Außenlinie abgeht wie Werner Lorant in seinen besten Tagen, wird vom Schiri auf die Tribüne verbannt.

UND SONST?

Mit der Einführung einer Zeitung ist ein großer

Wunsch der Spieler in Erfüllung gegangen. Wie beim sehnen *Bundesliga Manager Professionell* (1992) gibt es nicht nur nach dem Spieltag eine ausführliche Berichterstattung, sondern auch unter der Woche allerlei interessante Neuigkeiten rund um den Fußball – von Vertragsverhandlungen bis hin zu Wechselgerüchten. Ebenfalls ein Update bekam der jetzt übersichtlichere Trainingsmodus spendiert. Hier können Sie neuerdings auch Freistoßvarianten einstudieren und umfassendere Einzelgespräche führen. Leicht zu bedienen ist der neue Stadioneditor, mit dem sich in null Komma nix wahre Traumstadion aus dem Boden stampfen lassen – das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Dummerweise muss zu Jahresbeginn immer noch nicht um die Lizenzerteilung gezzert werden. Dieses Feature ist genau wie die optionale Nationaltrainerkarriere erst im *FM 2004* enthalten. Aber keine Sorge: Unendlich Schulden darf und kann selbstredend niemand machen. Wer seinen Kreditrahmen dauerhaft ausschöpft, den setzt der launische Präsi alsbald vor die Tür. CHRISTIAN SAUERTEIG

FM 2003

GENRE: Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER: EA Sports/EA
FERTIG ZU: 90 %
ERSCHEINT: 29. November 2002
VERGLEICHBAR: *FM 2002*, *Amstoss 3*
INTERNET: www.fm2003.de

KOMMENTAR

CHRISTIAN SAUERTEIG

Viel schief gehen kann eigentlich nicht – schließlich war der Vorgänger bereits ein Hit. Die vielen kleinen Detailverbesserungen und die *FIFA*-Spielregeln haben das Spiel garantiert nicht schlechter gemacht. Ein klein wenig ärgerlich nur, dass größere Neuerungen wie die Nationaltrainerkarriere und das Lizenzierungsverfahren erst für den *FM 2004* geplant sind. Dennoch: Wer einen wahrhaft meisterlichen Fußballmanager sucht, wird im *FM 2003* nur schwer vorbeikommen. Für mich jedenfalls ist Weihnachten dieses Jahr schon am 29. November!

Handy-Tower

Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf dein Handy oder als E-Mailrechnung zu deiner Aktivität. Dieser Wahl Klingeltöne FÜR ALLE HANDY-TYPEN mit Tonerdruck 2 in 1 Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony, Panasonic, Ericsson, usw. Wcom1.86€/min



Logo's for Nokia, Ericsson, Alcatel & Siemens

10304	33512	31008	30501	38014
10305	33513	31009	30502	31042
10306	33514	31010	30503	31043
10307	33515	31011	30504	31044
10308	33516	31012	30505	31045
10309	33517	31013	30506	31046
10310	33518	31014	30507	31047
10311	33519	31015	30508	31048
10312	33520	31016	30509	31049
10313	33521	31017	30510	31050
10314	33522	31018	30511	31051
10315	33523	31019	30512	31052
10316	33524	31020	30513	31053
10317	33525	31021	30514	31054
10318	33526	31022	30515	31055
10319	33527	31023	30516	31056
10320	33528	31024	30517	31057
10321	33529	31025	30518	31058
10322	33530	31026	30519	31059
10323	33531	31027	30520	31060
10324	33532	31028	30521	31061
10325	33533	31029	30522	31062
10326	33534	31030	30523	31063
10327	33535	31031	30524	31064
10328	33536	31032	30525	31065
10329	33537	31033	30526	31066
10330	33538	31034	30527	31067
10331	33539	31035	30528	31068
10332	33540	31036	30529	31069
10333	33541	31037	30530	31070
10334	33542	31038	30531	31071
10335	33543	31039	30532	31072
10336	33544	31040	30533	31073
10337	33545	31041	30534	31074
10338	33546	31042	30535	31075
10339	33547	31043	30536	31076
10340	33548	31044	30537	31077
10341	33549	31045	30538	31078
10342	33550	31046	30539	31079
10343	33551	31047	30540	31080
10344	33552	31048	30541	31081
10345	33553	31049	30542	31082
10346	33554	31050	30543	31083
10347	33555	31051	30544	31084
10348	33556	31052	30545	31085
10349	33557	31053	30546	31086
10350	33558	31054	30547	31087
10351	33559	31055	30548	31088
10352	33560	31056	30549	31089
10353	33561	31057	30550	31090
10354	33562	31058	30551	31091
10355	33563	31059	30552	31092
10356	33564	31060	30553	31093
10357	33565	31061	30554	31094
10358	33566	31062	30555	31095
10359	33567	31063	30556	31096
10360	33568	31064	30557	31097
10361	33569	31065	30558	31098
10362	33570	31066	30559	31099
10363	33571	31067	30560	31100
10364	33572	31068	30561	31101
10365	33573	31069	30562	31102
10366	33574	31070	30563	31103
10367	33575	31071	30564	31104
10368	33576	31072	30565	31105
10369	33577	31073	30566	31106
10370	33578	31074	30567	31107
10371	33579	31075	30568	31108
10372	33580	31076	30569	31109
10373	33581	31077	30570	31110
10374	33582	31078	30571	31111
10375	33583	31079	30572	31112
10376	33584	31080	30573	31113
10377	33585	31081	30574	31114
10378	33586	31082	30575	31115
10379	33587	31083	30576	31116
10380	33588	31084	30577	31117
10381	33589	31085	30578	31118
10382	33590	31086	30579	31119
10383	33591	31087	30580	31120
10384	33592	31088	30581	31121
10385	33593	31089	30582	31122
10386	33594	31090	30583	31123
10387	33595	31091	30584	31124
10388	33596	31092	30585	31125
10389	33597	31093	30586	31126
10390	33598	31094	30587	31127
10391	33599	31095	30588	31128
10392	33600	31096	30589	31129
10393	33601	31097	30590	31130
10394	33602	31098	30591	31131
10395	33603	31099	30592	31132
10396	33604	31100	30593	31133
10397	33605	31101	30594	31134
10398	33606	31102	30595	31135
10399	33607	31103	30596	31136
10400	33608	31104	30597	31137
10401	33609	31105	30598	31138
10402	33610	31106	30599	31139
10403	33611	31107	30600	31140
10404	33612	31108	30601	31141
10405	33613	31109	30602	31142
10406	33614	31110	30603	31143
10407	33615	31111	30604	31144
10408	33616	31112	30605	31145
10409	33617	31113	30606	31146
10410	33618	31114	30607	31147
10411	33619	31115	30608	31148
10412	33620	31116	30609	31149
10413	33621	31117	30610	31150
10414	33622	31118	30611	31151
10415	33623	31119	30612	31152
10416	33624	31120	30613	31153
10417	33625	31121	30614	31154
10418	33626	31122	30615	31155
10419	33627	31123	30616	31156
10420	33628	31124	30617	31157
10421	33629	31125	30618	31158
10422	33630	31126	30619	31159
10423	33631	31127	30620	31160
10424	33632	31128	30621	31161
10425	33633	31129	30622	31162
10426	33634	31130	30623	31163
10427	33635	31131	30624	31164
10428	33636	31132	30625	31165
10429	33637	31133	30626	31166
10430	33638	31134	30627	31167
10431	33639	31135	30628	31168
10432	33640	31136	30629	31169
10433	33641	31137	30630	31170
10434	33642	31138	30631	31171
10435	33643	31139	30632	31172
10436	33644	31140	30633	31173
10437	33645	31141	30634	31174
10438	33646	31142	30635	31175
10439	33647	31143	30636	31176
10440	33648	31144	30637	31177
10441	33649	31145	30638	31178
10442	33650	31146	30639	31179
10443	33651	31147	30640	31180
10444	33652	31148	30641	31181
10445	33653	31149	30642	31182
10446	33654	31150	30643	31183
10447	33655	31151	30644	31184
10448	33656	31152	30645	31185
10449	33657	31153	30646	31186
10450	33658	31154	30647	31187
10451	33659	31155	30648	31188
10452	33660	31156	30649	31189
10453	33661	31157	30650	31190
10454	33662	31158	30651	31191
10455	33663	31159	30652	31192
10456	33664	31160	30653	31193
10457	33665	31161	30654	31194
10458	33666	31162	30655	31195
10459	33667	31163	30656	31196
10460	33668	31164	30657	31197
10461	33669	31165	30658	31198
10462	33670	31166	30659	31199
10463	33671	31167	30660	31200
10464	33672	31168	30661	31201
10465	33673	31169	30662	31202
10466	33674	31170	30663	31203
10467	33675	31171	30664	31204
10468	33676	31172	30665	31205
10469	33677	31173	30666	31206
10470	33678	31174	30667	31207
10471	33679	31175	30668	31208
10472	33680	31176	30669	31209
10473	33681	31177	30670	31210
10474	33682	31178	30671	31211
10475	33683	31179	30672	31212
10476	33684	31180	30673	31213
10477	33685	31181	30674	31214
10478	33686	31182	30675	31215
10479	33687	31183	30676	31216
10480	33688	31184	30677	31217
10481	33689	3		

Bei der letzten Faschingsparty betagte der schwüle Robin mit diesem Kostüm den ersten Platz.

- Nachfolger von Desperados
- Sie steuern Robin und seine Männer
- Variabler Kampagnenaufbau
- Actionszenen im Nahkampf
- 9 Missionskarten

König der Spanner

Keiner spannt den Bogen so gekonnt wie Robin Hood. Mit Ihrer Hilfe kämpft der Held aus dem Sherwood Forest für Gerechtigkeit.



AUF DVD

Helden in Strumpfhosen

VIDEO: Robin legt sich mit den Männern des Sheriffs an.

Kennen Sie das auch? Frisch aus dem Urlaub zurück, müssen Sie feststellen: Im Büro herrscht Chaos und Sie müssen so viel nacharbeiten, dass Erholung und gute Laune binnen eines Tages aufgebraucht sind. Ähnlich erging es der Sage nach dem jungen Locksley Anfang des 12. Jahrhunderts, als er von seinem Ausflug zum dritten Kreuzzug wieder in England eintraf. In der Rolle von Robin Hood müssen Sie dem korrupten Sheriff von Nottingham das Leben schwer machen und nebenbei genug Gold ergaunern, um das Lösegeld für König Richard aufzubringen. Die Legende von Sherwood spielt sich fast wie *Desperados*. Statt der Schießbeisen verwen-

det der Robin eben seinen Langbogen. Hersteller Spellbound hat aber mehr getan, als das *Desperados*-Spielprinzip ins Mittelalter zu hieven, und sich einige echte Neuerungen einfallen lassen.

EN GARDE!

Sie stehen immer vor der Wahl, eine Situation heimtückisch und leise zu meistern oder mit brachialer Waffengewalt vorzugehen. Gegner mit der bloßen Faust niederschlagen oder durch Tricks abzulenken, funktioniert genau wie in *Desperados*. Wenn Sie sich jedoch auf einen offenen Kampf einlassen, sollten Sie zum Schwert, äh, zur Maus greifen und Ihren Widersacher niederstrecken. Auf Befehl führt Robin schnelle Sti-

Robin hält sich für Zorro. Ihre Zeichen sind hier Maus setzen Sie ins Schwertkarapf um. Das gibt lustige Muster im Geiger.



Zu spät: Robin hat das Festbankett verpasst und muss jetzt darben. Das werden ihm die Wochen büßen!

che, Paraden und kraftvolle Hiebe aus. Wahlweise erledigt der Computer diese Gefechte automatisch - schließlich ist die Steuerung nicht ganz einfach. Und Strategiepunkten werden dadurch nicht von den simplen Actionsequenzen abgeschreckt. Eine weitere Innovation betrifft den Kampagnenaufbau. Dieser ist nicht linear. Laut Spellbound stehen häufig mehrere Aufträge zur Wahl. Manche davon sind Zufallsmissionen. Andere treiben die Story voran. Im letzteren Fall müssen Sie beispielsweise die Tore einer Burg für einen bevorstehenden Angriff öffnen oder Kameraden befreien. In allen Szenarien aber gilt es, möglichst viel Gold zu rauben.

STARK IM TEAM

Natürlich integriert Spellbound Robins berühmte Räubertruppe: Little John mimt den Kraftprotz, Bruder Tuck spendiert Soldaten gerne ein einschläferndes Bier, und Lady Marian überzeugt durch ihre natürlichen Reize. Durch die geschickte Kombination der Spezialfähigkeiten aller Teammitglieder und minutiöse Planung übertreffen Sie die zahlenmäßig weit überlegenen Schergen des Sheriffs. Speziell die Darstellung der Personen konnte Spellbound im Vergleich zu *Desperados* aufwerten. Die Charaktere sind doppelt so aufwendig animiert und detaillierter, weil rund 25 Prozent größer. Wenn das keine guten Aussichten sind.

ALEXANDER GELTENPOTH

ROBIN HOOD

GENRE: Echtzeitstrategie
ENTWICKLER: Spellbound
FERTIG ZU: 95%
ERSCHIENT: 15.11.2002
VERGLEICHBAR: *Desperados*
INTERNET: www.spellbound.de

KOMMENTAR

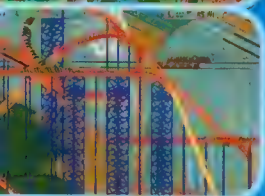
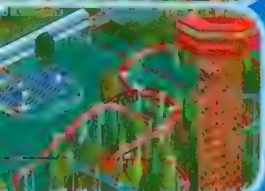
ALEXANDER GELTENPOTH

Helden in Strumpfhosen sind tüchtig. Daran konnten weder Errol Flynn noch Kevin Costner mit ihren Auftritten als Robin Hood etwas ändern. Doch egal, ob warmer Bruder oder scharfe Schwester - hier hat jeder Strategie Spaß. Auch wenn sich die Neuerungen im Vergleich zu *Desperados* in Grenzen halten: eine vielversprechende Entwicklung!

Die malerischen Burgen erstellte Spellbound nach dem Vorbild der Originalschauplätze. Mittels Zoom können Sie sich einen schnellen Überblick verschaffen.

Duell der Bogenschützen: Die Männer des Sheriffs haben gegen den Rächer mit dem Köcher nicht den Hauch einer Chance.

PC
CD



Sie wollen ALLES selbst bestimmen? Kein Problem mit den neuen Tools für Eigenregionen - ab sofort gibt es auch "Frank's Fußball Farm" und "Renater Raketen Rampe".



Mit jeder Menge neuer Attraktionen inklusive der besten Bahnen aus den weltbekannten Six Flags Parks - nur die verrücktesten Konstruktionen sind gut genug für Ihre Gäste.



Vergessen Sie alle Limits: Jetzt werden die Vergnügungsparks und die Achterbahnen noch gigantischer als in Ihren kühnsten Träumen.

Ab Ende Oktober im Handel.

Chris Sawyer

© 2002 Infogrames Interactive, Inc. Published by Infogrames Europe. All rights reserved. © 2002 Chris Sawyer. All Rights Reserved. SIX FLAGS and all related indicia are trademarks of Six Flags Theme Parks Inc. (SFTPI) and (C) 2002.



SCREAM FOR MORE

RollerCoaster TYCOON 2



- Lautstärke bringt Ihnen bares Geld. Denn je lauter Ihre Gäste schreien, desto sicherer können Sie sein, was diese wollen: MEHR! Höher, größer, verrückter. Und sie werden ihn bekommen, den Freizeitpark der unendlichen (Un-)Möglichkeiten, um sich die Seele für immer mehr aus dem Leib zu schreien.

www.RollerCoasterTycoon.com



INFOGRAVES

TEST



Spring doch!

Sie wurden schon zum Scharfschützen ausgebildet? Sammeln Sie jetzt in AMERICA'S ARMY Erfahrung als Fallschirmjäger und Ranger!


AUF DVD

America's Army v1.21 (engl.)

Rekrut! Setzen Sie die Ausbildung fort!

Ego-Shooter Werbespiele sind eine feine Sache. Ganz besonders, wenn Updates sie nachträglich sogar aufwerten und neue Spielinhalte integrieren. In *America's Army* dürfen Sie sich in zwei Lehrgängen erst zum Fallschirmspringer und anschließend zum Ranger ausbilden lassen. Natürlich ist es nur ein dummes Gerücht, die Army bräuchte „Frischfleisch“, sprich Truppennachschub für zukünftige Kriegseinsätze, und wolle über die Spieleschiene Freiwillige ködern. Ebenfalls im Umfang des Updates enthalten sind ein zusätzliches Scharfschützengewehr und weitere Funkkommandos. Außerdem dürfen Sie Ihr M4 jetzt auch vollautomatisch abfeuern, selbst wenn ein Zielfernrohr aufmontiert ist. Schon jetzt kündigte die U.S. Army weitere Patches für das kostenlose Werbespiel an.

ALEXANDER GELTENPOTH

 Info: www.americasarmy.com


Bei dem Sauwetter jagt man keinen Wolf vor die Tür. Das neueste Update macht *BATTLE REALMS* fit für das angekündigte Add-on *WINTER OF THE WOLF*.

Echtzeitstrategie Bereits nächste Ausgabe können Sie mit einem Test zum kommenden Add-on *Winter of the Wolf* rechnen. Zuvor nimmt Hersteller Liquid Soft die letzte Möglichkeit wahr, kleinere Verbesserungen am Hauptspiel vorzunehmen, und veröffentlichte den „Battle Pack 3“. Der erhöht die Spielgeschwindigkeit. Die Kämpfe dauern trotzdem länger, so dass Sie mehr Zeit für taktische Manöver haben. Zudem wurden die Fähigkeiten vieler Einheiten überarbeitet. Zauberer sind im Nahkampf effektiver, Bauern dürfen keine Felsbrocken mehr verschieben, die Kugeln der

Musketiere durchdringen weder Drachenhaut noch dunkle Kuppeln und Kanoniere feuern keine Rauchbomben mehr ab. Das Update entfernt auch einige Programmfehler, die im Editor auftreten konnten.

ALEXANDER GELTENPOTH

 Info: www.ubisoft.de

AUF DVD

Battle Realms Battle Pack #3 (d)

Die v1.20f macht Battle Realms winterfest.



BESSERWISSE

ALEXANDER GELTENPOTH ÜBER HEISSE PREISE

Preisdebatte 2002

Alles ist zu teuer. Das gilt auch für PC-Spiele. Spieler beschwerten sich regelmäßig. Eine Kampagne zu dem Thema startete FairPlay (www.fairplay-campaign.co.uk) und rief weltweit zum Boykott auf. Aus Protest sollen Sie zwischen dem 1. und 8. Dezember keine Spiele kaufen. So will FairPlay Vertriebe und Hersteller zu einer Preissenkung auf maximal 32 Euro pro Titel zwingen. Mehr dürfte man für ein Produkt nicht verlangen, dessen Herstellungskosten bei rund 65 Cent pro CD samt Packung lägen. Niedrigere Preise seien sogar zum Vorteil der Anbieter: Die Verkaufszahlen würden so stark überproportional steigen, dass sich der Gewinn erhöhe. Software-Piraterie werde ein-

gedämmt. Meiner Meinung nach alles Blödsinn. Was ist mit den Entwicklungskosten? Wovon leben Vertrieb und Handel? Sollten alle Spielehersteller so dumm sein und die Möglichkeit, mehr Geld zu verdienen, nicht wahrnehmen? Dass es weniger Raubkopien bei günstigeren Preisen gäbe, hatte ich für ein Gerücht. Selbst wenn Spiele nur 20 Euro kosten würden, wären das für Software-Piraten noch 19 Euro zu viel. Glücklicherweise sehen das auch viele Spieler so: In der Umfrage auf der Seite hielten Anfang Oktober 28 Prozent die Preise für nicht zu hoch. Von einem ähnlichen Ergebnis können Sie bei jedem Produkt ausgehen, egal ob es sich um Brot, ein Auto oder Spielzeug handelt. 50 Euro für ein Spiel bei rund 25 Stunden Spaß? Macht 2 Euro pro Stunde. Das ist mir meine Freizeit wert.

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie?

Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



Christian Bigge	Harald Fränkel	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Tanja Bunke	Benjamin Bezold	Ahmet Isciturk
SPORT, ONLINE- ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTIONSPIELE & ADVENTURES	WISSENS, RENN- & SPORTSPIELE	ACTION & RPG, ADVENTURES	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN	ACTIONSPIELE, SPORTSPIELE

NO ONE LIVES FOREVER 2

So muss ein Shooter aussehen!	Cate im Mehrspielermodus retten rockt.	Los, mach's mir, Cate!	Jetzt fehlt nur noch ein NOLFKinofilm.	Die Frau ist noch geiler als das Spiel!	Endlich mal eine Ische, die's drauht.	Cate ist einfach nur spitze.	Cate ist so geil. Das Spiel aber auch.
-------------------------------	--	------------------------	--	---	---------------------------------------	------------------------------	--

AGE OF MYTHOLOGY

Spielepaß für Wochen, selten langweilig.	Für ein Strategiespiel ziemlich okay.	Trojaner auf dem Rechner? Super!	Hatte mir mehr davon erhofft.	Schicke 3D-Engine, mir gefällt's!	Durchdachtes Strategiespiel, Klasse!	Ist mir lieber als Warcraft 3.	Ich find's echt gut.
--	---------------------------------------	----------------------------------	-------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------	----------------------

CONFLICT DESERT STORM

Das ist mir zu eintönig.	Sand tut mir in den Augen weh.	Gottkrieg? Hatten wir schon, danke.	Solide wie ein Stahlträger.	Ballermäner an die Macht!	Schon wieder ein Kriegsspiel? Würst.	Jetzt geht's dir an den Kragen, Saddam.	Hirnloses Gebläse. Genau mein Ding!
--------------------------	--------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------	---------------------------	--------------------------------------	---	-------------------------------------

IRON STORM

Fast so gut wie Medal of Honor.	Spannender Pausenfüller bis RTTV 2.	50 Jahre Krieg, kein Platz für Sieger!	Immer noch 1. Weltkrieg? Wenn's schön macht.	Je mieser die Story, desto besser das Spiel.	Gehen den Entwicklern die Ideen aus?	Medal of Honor macht mehr Spaß.	Cooler Story! Gefällt mir gut.
---------------------------------	-------------------------------------	--	--	--	--------------------------------------	---------------------------------	--------------------------------

PRISONER OF WAR

Dem Weltkriegsschleicher fehlt die Action.	Schleichen? Mir schiefen die Füße ein.	Gesprenkte Ketten ohne Starbesetzung.	Rätsel sind doof, geht mir Waffeln!	Äh. Na ja. Nicht so mein Ding.	Lieber krasse Action als öde Schleichelei.	Ein Käfig voller Helden für den PC.	Ein bißchen öde, isst schon.
--	--	---------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------	--	-------------------------------------	------------------------------

PROJECT NOMADS

Nöt Überfrachteter Genre-Mix.	Durchgeknallt, aber mal was anderes.	Warum Stratosphere aufwärmen?	Etwas karg, aber unterhaltsam.	Wäre weniger nicht manchmal mehr? Eben.	Ansprechend und actiongeballt. Nur geil.	Doofe Story, super Grafik und Action satt.	Schaut schön aus und macht Laune.
-------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------	--------------------------------	---	--	--	-----------------------------------

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■ = Langweilig, ■ = =

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTOPF
Prenngücker bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

91 - 100%

81 - 90%

71 - 80%

61 - 70%

51 - 60%

41 - 50%

≤ 40%

HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.

SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger konnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten

GUT: ...

BEFRIEDIGEND: ...

AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind ...

MANGELHAFT: Technik- oder Designmangel ...

UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

ACTIONSPIEL

GTA 3	Rockstar Games	07/2002
Jedi Knight 2	Raven Software	04/2002
Mafia	Illusion Softworks	09/2002

ACTION-ADVENTURE

Dark Project 2	Ion Storm	05/2000
MDK 2	Blowware	04/2000
Project Nomads	CDV	11/2002

ACTION-ROLLENSPIEL

Deus Ex	Ion Storm	08/2001
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Dungeon Siege	Gas Powered Games	05/2002

ADVENTURE

Bladerunner	Westwood	01/1998
Fucht von Monko Island	Lucas Arts	07/2001
Grim Fantasy	Lucas Arts	07/1999

AUFBAU-STRATEGIE

Anno 1602	Sunflowers	05/1998
Staropia	Mucky Foot	07/2001
Wiggles	Innomis	11/2001

DEKNSPIEL

Calan - Die erste Insel	Ravensburger	12/1999
Chessmaster 8000	Learning Company	02/2001
You don't know Jack 3	Take 2	04/2000

ECHTZEIT-STRATEGIE

Age of Mythology	Ensemble Studios	11/2002
Battle Realms	Liquid Soft	12/2001
Warcraft 3	Blizzard	07/2002

EGO-SHOOTER

Aliens vs. Predator 2	Monolith	05/1999
No One Lives Forever 2	Monolith	11/2002
Indiespiel	Gray Matter	01/2002

FLUGSIMULATION

B17 Flying Fortress	Wayward Design	01/2001
Comanche 4	Novologic	01/2002
IL-2 Sturmovik	Ubi Soft	12/2001

MEHRSPIELER-SHOOTER

Counter-Strike	Valve	02/2001
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
UT 2003	Epic	10/2002

RENNSPIEL

Grand Prix 4	Microprose	09/2000
Motorcross Madness 2	Microsoft	07/2000
Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	01/2002

ROLLENSPIEL

Baldur's Gate 2	Bioware	11/2000
Gothic	Piranha Bytes	04/2001
Morrowind	Bethesda	06/2002

RUNDENBASIERENDE STRATEGIE

Alpha Centauri	Firaxis	03/1999
Civilization 3	Firaxis	03/2002
Jagged Alliance 2	Sir Tech	05/1999

SONSTIGE SIMULATIONEN

Black & White	Lionhead	03/2001
M1 Tank Platoon	Microprose	04/1998
Panzer Elite	Wings Simulations	10/1999

SPORTMANAGER

Anriss 3	Ascaron	03/2000
Fußballmanager 2002	EA Sports	11/2001
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000

SPORTSPIEL

FIFA WM 2002	EA Sports	05/2002
NBA Live 2001	EA Sports	04/2001
NHL 2003	EA Sports	10/2002

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Die Glücke	JoWood	04/2002
The Sims	Maxis	10/2000
Port Royale	Ascaron	07/2002



Da wärst du gern Banane!

Achtung! Dieser Artikel zerstört sich in 15 Minuten selbst. Wenn Sie dies wissen wollen, warum, ist die NOLF 2 so genial ist, lesen Sie schnell weiter.



AUF DVD

Test the best!

Wir haben die begehrte Demo für Sie!
[nolf2_demo.exe](#)

- 15 Kapitel
- 40 Missionen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Kooperativ-Modus

Was lange währt, wird endlich gut! Über zwei Jahre liegt Cate Archers erster Einsatz nun zurück. Die Agenten-Persiflage kassierte fast ausschließlich Höchstwertungen und so verwundert es kaum, dass der zweite Teil von der Spielergemeinde sehnlichst erwartet wird. Wir wollen jetzt gar nicht großartig auf dem Vorgänger herumreiten, denn den kennt sowieso fast jeder. Viel interessanter ist, ob all die schönen Dinge, die *NOLF* ausmachten,

auch im Nachfolger zur Geltung kommen. Dank der abgedrehten Spezial-Gerätschaften (Gadgets), einer coolen Story, des stimmigen Gameplays und natürlich der schärfsten Spionin der Welt wurde die Qualitäts-Messlatte für ein neues Abenteuer schließlich sehr hoch gelegt. Seien Sie unbesorgt, liebe Leser. Die Entwickler haben alle bewährten Elemente in den zweiten Teil gerettet und sogar noch verbessert! Kurz gesagt: *NOLF 2* gehört zu den besten Spielen die-



Der Linsen ist sauer, weil er nur
mit Metallkugeln abkriegt. Am
besten gleich platt machen!



Entschuldigung, Herr Bin Laden.
Bist du ihnen einen selbst ge-
backenen Ninja-Stern anbieten?



Hier geht es grad richtig fett ab. Von Hinten
nimmt uns gerade ein Robo mit seinem Laser
aufs Korn und vor uns fliegt alles in die Luft.

ses Jahres. Bevor Sie allerdings
in den nächsten Laden rennen,
um sich Ihr Exemplar zu si-
chern, sollten Sie unseren Test
zu Ende lesen. Wir schreiben
das alles ja nicht nur so zum
Spaß, verdammt noch mal!

AGENTIN MIT HERZ

Cate Archer hat es nicht
leicht. Nachdem sie Dimitri
Volkov und den anderen Pen-
nern von H.A.R.M. im ersten
Teil das Handwerk gelegt hat,
sind diese natürlich nicht gut

auf unsere kurvenreiche Spio-
nin zu sprechen. Um genau zu
sein, wollen die gemeinen
Burschen sie am liebsten tot
sehen. Deshalb setzen sie un-
ter anderem die scharfe Ninja-
Killerin Isako auf Cate an. Frau
Archer treibt sich unterdessen
in Japan herum, da sich Ge-
rüchte um eine geheime Sow-
jet-Verschwörung verdichten.
Allem Anschein nach arbeiten
die Kommunisten an einer
geheimen Superwaffe. Damit
aus dem kalten Krieg nicht
eine handfeste Nuklear-Ka-

tastrophe wird, ist Cate im
Auftrag von UNITY unter-
wegs. Mehr wollen wir zur
Story nicht verraten. Der we-
tere Verlauf der Geschichte
führt unsere Kampf-Tussi in
vieler Herren Länder und wird
in schönen Zwischensequenzen
weitergesponnen. Die
sind allesamt in Spielgrafik
dargestellt und sehen nicht
nur cool aus, sondern sind oft-
mals richtig, richtig lustig.
Doch auch während des Spiels
gibt es genug Szenen, die das
Zwerchfell zum Zittern brin-

gen. Wenn mal wieder zwei
weibliche Wachposten über
ihre Mutter ablastern, tut es
einem fast Leid, dass man das
Geplänkel unterbrechen muss.
Alleine für diese humoristi-
schen Einlagen verdienen die
Entwickler einen Orden

ICH BRAUCH ABWECHSLUNG!

Sie befinden sich mitten in
Sibirien und stehen vor einer
Blockhütte. Mit einem russi-
schen Piloten, der so verflohen
aussieht wie Harald Juhnke,

So spielt sich NOLF 2



RÄTSELN

Gerade die Nebenmissionen erfordern ein bisschen Gehirnschmalz.

UNITY

HEADQUARTERS

SECURITY CAMERAS

If a security camera spots you, an alarm will sound, bringing reinforcements to search the area. It will take the camera a moment to focus and identify you as a threat, so learn to duck back out of sight the moment you hear the distinctive mechanical whine of the lens turning. Because cameras are monitored remotely, destroying them will raise an alarm, but you can use special camera disabling ammunition for your GT-180 Utility Launcher to render them inoperative.

AUFLEVELN

Marksmanship

Winn	Current	Upgrade
Accuracy	100%	125%
Speed/Time	100%	125%

(770 points available)

PLAYER

Rank	Score	Notes
Surv. Points	770	770
Class		
Members		
Decrypting		
Armor		
Weapons		
Outfits		
Search		

Wie bei einem Rollenspiel können Sie Cates Fähigkeiten verbessern.

Der 40-fache Oscar-Preisträger Dustin Hoffman konnte für eine Nebenrolle verpflichtet werden.



als er noch saufen konnte. Schnapsnase hat dummerweise den Schlüssel vergessen. Kein Problem, denn Cate kann mithilfe ihres Dietrichs jedes Schloss binnen Sekunden knacken. In der Hütte bemerken Sie, dass der Generator ausgefallen ist. Das ist doof, denn so können Sie das Funkgerät nicht benutzen. Also suchen Sie den Generator, aktivieren diesen und bedienen endlich das Funkgerät. Nachdem Sie eine wichtige Nachricht erhalten haben, hören Sie von draußen russisches Kauderwelsch. Scheiße, das sind feindliche Soldaten, die sich Zutritt zur Hütte verschaffen wollen! Der fette Schnaps-Pilot versteckt sich natürlich im Schrank und lässt Sie mit der Situation allein. Klugerweise tun Sie es ihm gleich und gehen ebenfalls in Deckung. Die Wachen durchsuchen die Hütte und die Schnitte kommen immer näher. Gut, dass Sie ein paar Münzen einstecken haben. Elegant schnippen Sie eine in die Ecke des Raumes. Ein Soldat sieht nach und spaziert abgelenkt an Ihnen vorbei. Mit einem gezielten Schuss setzen Sie ihn außer Gefecht und schnappen

sein Maschinengewehr. Nun ist es Zeit, aufzuräumen! Nachdem die Unruhestifter über den Jordan gewandert sind, widmen Sie sich dem Schneemobil, das außerhalb der Hütte parkt. Leider ist der Sprit alle und so bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als einen Treibstoffkanister zu organisieren. Zu dumm, dass sich dieser genau in einem benachbarten feindlichen Stützpunkt befindet. Fünf tote Polygon-Russen später können Sie endlich mit dem voll getankten Fahrzeug abhauen. Trotz der etwas sensiblen Steuerung kommt man mit dem Flitzer prima zurecht. Sie heizen durch die Taiga und können sogar Schneehaufen als Sprungschance missbrauchen. Plötzlich entdecken Sie in der Ferne ein Lagerfeuer und zwei Wachposten. Überfahren? Absteigen und mit Waffen ausschalten? Es liegt ganz bei Ihnen, liebe Leser.

MISCHEN IMPOSSIBLE?

Jede Mission erfordert vielerlei Talente. Genau deswegen kommt nie Langeweile auf. Vorbei sind die Zeiten der ständigen Suche nach den



obligatorischen Schlüsseln und Zugangskarten. Vorbei die Zeiten, als unsereins lediglich von einer Ballerei zur nächsten eilte. *NOLF 2* ist Abwechslung pur und vereint das Beste aus vielen Genres. Das Spiel ist eine Mischung aus Ego-Shooter, Adventure und Rollenspiel. Eine fast perfekte Mischung. Es kann schon mal vorkommen, dass Sie auf der Suche nach einem wichtigen Gegenstand etwas länger brauchen oder eben nicht weiterwissen, weil Sie des Rätsels Lösung nicht gleich entdecken. Glücklicher-

weise passiert dies eher selten. Denn schließlich gibt es massig Hinweise in Dokumenten und anderen Nachrichten zu entdecken, die überall verstreut liegen. Oftmals finden Sie Informationen, die Cates Skill-Punkte-Konto füllen. Mittels der Punkte können Sie die Fähigkeiten der Agentin verbessern. Genau wie in einem Rollenspiel können Sie zum Beispiel die Widerstandsfähigkeit oder andere Attribute verstärken. Sehen Sie sich in allen Levels also gut um, damit Ihnen keine Hinweise oder Punkte brin-

gende Informationen entgehen. Durch diese zahlreichen Kleinigkeiten wirkt das Spiel zuweilen eher wie ein Action-Adventure mit Ego-Shooter-Einschlag, was aber auf keinen Fall negativ gemeint ist. Die Jungens von Monolith haben einfach den perfekten Mittelweg gefunden!

MACH DOCH, WAS DU WILLST!

Den Rambo raushängen zu lassen, mag witzig sein. Wenn zum Beispiel Kollege Sauer teig mal wieder in der Disco versucht, auf Draufgänger zu

Äh... geht das auch im echten Leben?

FALLEN STELLEN

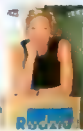
Bei *NOLF 2* können Sie Ihren Gegnern diverse Fallen stellen. Die Gegner lassen sich immer wieder gern in selbige locken.



In echt geht das auch! Ahmet Isci-türk hat in der PCA-Redaktion mehrere Fuß-Schlingen versteckt und Pornohefte als Köder ausgelegt. All seine Kollegen traten rein und waren bald gut abgehängt.

AN GEFAHREN VORBEISCHLEICHEN

Cate Archer hat die Möglichkeit, unbemerkt an Gegnern und Hindernissen vorbeizuschleichen. So spart sie sich viel Ärger.



Als PC-ACTION-Boss Christian Bigge Gratis-Sklaven für seinen privaten Umzug rekrutieren wollte, konnten wir uns erfolgreich drücken.

In seiner Verzweiflung ließ er Howard Carpendale mit anpacken.

GEGNER BETÄUBEN

Das Waffenarsenal ist reichhaltig. Betäubungsgranaten dürfen da natürlich auf keinen Fall fehlen. Perfekt, um Wachen lautlos auszuschalten!



Wenn Kollege Gettenpoth wie der Bohneneintopf zu Mittag hatte, werden

auch Gase freigesetzt. Unser Redaktions-Osmane fiel diesen Giftgas-Attacken schon des Öfteren zum Opfer.

Fotos: action press

Acasfage

SHIRT-SHOCK!

Machen Sie sich jetzt PC Action für ein Jahr im Abo. Kostenloses Dankeschön: Das offizielle PC-Action/WWOL-T-Shirt.

Leben Schläpfer sind Allie gene und beliebte T-Shirt-Sprüche. Aber ja wohl nichts für LAN-Gamer und Action-Freaks! Da musste PC Action Abhilfe schaffen. Der Frontaufdruck des offiziellen PC-Action/WWOL-Shirts ist ein echter Antidruck zu

machen. TEAMKILLER! Und auf dem Rücken unten Sie sich als wahrer LAN-Fan. Die robusten Baumwoll-T-Shirts wurden in einer limitierten Auflage gedruckt und sind jetzt als kostenloses Dankeschön beim Abschluss eines PC-Action-Abo's zu haben.

Unser ganz schön tolle exklusiv PC-Action-Abo Angebot! Sie sind hier!

www.pcaction.de

PC ACTION



Schnipp, schnapp für Deutschland!

Damit NO ONE LIVES FOREVER 2 hierzulande nicht zum Indizierungskandidaten wird, wurden ein paar Änderungen vorgenommen.



Solche blutigen Szenen werden deutschen Spielern erspart.

Ein wichtiges Gameplay-Element ist bei **NOLF 2** das Durchsuchen von erlegten Wachen. Schließlich schleppen die gegnerischen Schergen allerlei nützlichen Kram herum. Mit der rechten Maustaste durchsuchen Sie die Verbliebenen. Zudem sollte man die Körper möglichst zügig schultern und aus dem Sichtfeld anderer Bösewichter tragen, da diese sonst Alarm schlagen. Zumindest ist das im Rest der Welt so. In der deutschen Fassung verschwinden die Gegner, sobald man sie ausgeschaltet hat. Da man Unsichtbare nicht durchsuchen kann, haben sich die Entwickler einen Trick einfallen lassen. Sobald ein Körper ausgeblendet wird, erscheint an der gleichen Stelle ein kleiner Rucksack. Diesen kann man nach Gegenständen durchsuchen und aus der Gefahrenzone tragen. Blöd, dass die Gegner meist gar keinen Rucksack mit sich führen, bevor man sie abmurkst. Dem Titel geht dadurch einiges an Atmosphäre verloren.

machen, und bei den Damen schallendes Gelächter ertönt. Wenn Sie jedoch in Cate Archers Haut schlüpfen, ist subtiles Handeln wichtiger als reine Waffengewalt. Tatsächlich ist es sogar möglich, Missionen zu meistern, ohne auch nur eine Wache auszuschalten. Das glauben Sie nicht? Wir haben es aber selbst ausprobiert! So gilt es etwa gleich

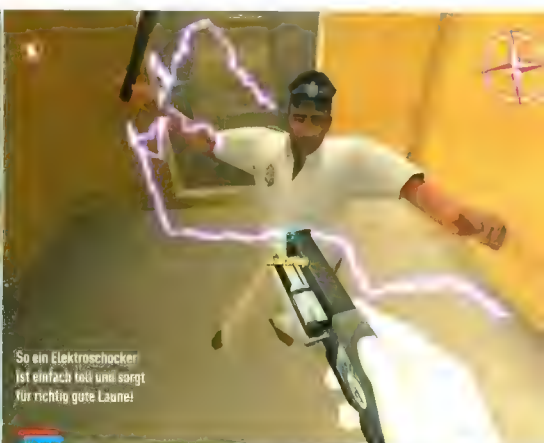
am Anfang, ein geheimes Treffen zu fotografieren, das in einem stark bewachten Gebäude stattfindet. Sie konnten sich jetzt ballend durch den ganzen Level kämpfen und sämtliche Wachterinnen kaltmachen. Damit wurden Sie aber eventuell das Missionsziel gefährdet. Da es in den meisten Abschnitten viele dunkle Ecken gibt, können Sie

sich aber auch an den Aufpasern vorbeimogeln, ohne Pixelblut zu vergießen. Wenn Cate an einem dunklen Fleck verharret, erscheint ein kleiner Balken, der sich binnen weniger Sekunden auflädt. Ist er komplett gefüllt, bedeutet dies, dass Sie das Wachpersonal nicht sofort entdeckt. Aber Vorsicht! Sobald Sie durch den Gebrauch von Waffen auf sich

aufmerksam machen, hilft auch das schönste Versteck nichts. Sollten Sie doch mal von einem Posten aufgespürt werden, ist noch nicht alles verloren. Im Vorgänger gab es Missionen, die ein „Entdecktwerden“ sofort trocken mit einem „Game Over“ quitierten. Seien wir doch ehrlich: Das war mehr als nervtötend. Bei **NOLF 2** gibt es dieses Manko



Oh, na! Unser Komplet Angus wird in einem Bosewicht-Bungs-bums gefangen gefangen!



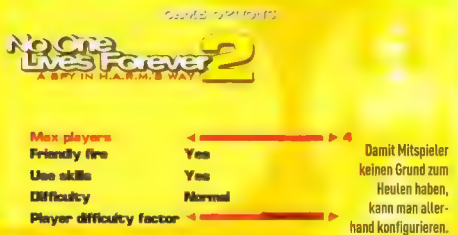
So ein Elektroschocker ist einfach toll und sorgt für richtig gute Laune!



Vier gewinnt!

Der Kooperativ-Modus von NOLF 2 verdient besondere Beachtung! Hier können Sie H.A.R.M. nämlich mit bis zu vier Personen auf den Sack gehen.

Auch wenn sich die meisten Spieler auf den grandiosen Einzelspielermodus freuen, verdienen die Monolith-Jungs für den Mehrspielermodus ebenso viel Respekt. Sind es sonst eher Deathmatch- und Capture-the-Flag-Varianten, die hinter dieser Option lauern, darf man sich hier über einen Kooperativ-Modus freuen. Komplett mit eigenständiger Story und allem, was dazugehört! Das Ganze spielt quasi parallel zum Einzelspielermodus. So wird etwa Cate im Solo-Teil verletzt und erwacht später im Krankenhaus. Was passierte zwischen dem fiesen Angriff auf die Agenten-Brut und ihrem Erwachen im Hospital? In der Mehrspieler-Variante erfahren Sie es. Dies ist nur ein kleines Beispiel, damit Sie sich ein Bild von diesem coolen Konzept machen können. Zu viel wollen wir ja auch nicht verraten. Wenn vier Spieler teilnehmen, stept richtig der Bär. Rücken an Rücken kämpfen sich die Spieler durch die Gegner-Brut und müssen diverse Aufgaben erledigen. Wenn Sie Ihre Aktionen nicht gemeinsam koordinieren und als Team spielen, gehen schon bald die Lichter aus. So was wünschen wir uns in Zukunft bei jedem Ego-Shooter!

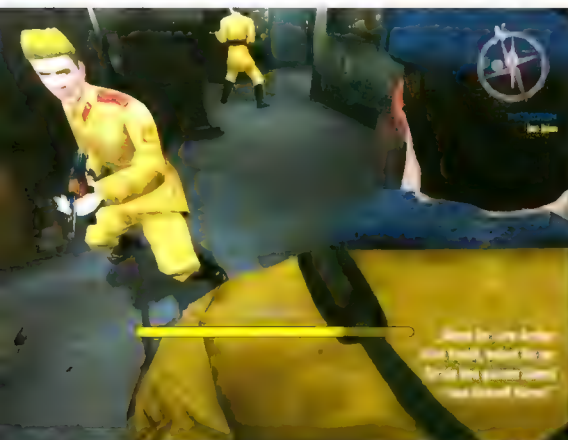


nicht. Werden Sie entdeckt, versucht die Wache höchstwahrscheinlich, Alarm zu schlagen. Jetzt haben Sie mehrere Möglichkeiten. Entweder Sie stellen den virtuellen Feind kalt, ehe dieser Hilfe rufen kann. Oder Sie flüchten schnell und suchen sich ein anderes sicheres Fleckchen. Besonders Coole machen kräftig Lärm, locken absichtlich

sämtliche Wachen an und werfen eine Portion Betäubungsgas in die Runde. Sie sehen: Bei NOLF 2 führen viele Wege ans Ziel.

MIT DEN WAFFEN EINER FRAU

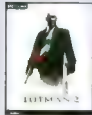
James Bond und 100 weitere Geheim-Agenten haben es vorgemacht: Ausgefallenes Spielzeug gehört in dieser



NO ONE LIVES FOREVER 2

VERGLEICH

HITMAN 2



DARK PROJECT 2



NO ONE LIVES FOREVER 2



PREIS/LEISTUNG

90%
Für rund 40 Euro bekommen Sie mindestens 25 Stunden erstklassige Unterhaltung!

90%
Kriegt man überall für rund 10 Euro nachgeschmissen. Für dieses Götterspiel fast geschenkt!

68%
45 Euro müssen Sie schon hinblättern. Dafür haben Sie auch laaange Spaß.

GRAFIK

86%
Kein echter Grafikhammer, dafür läuft's aber auch auf älteren Kisten.

86%
Na ja, in Sachen Grafik geht bei so einer alten Nummer nicht mehr viel!

86%
Keine Chance gegen UT 2003, aber trotzdem sehr schön anzusehen.



STORY

86%
Spannende Geschichte, in schönen Zwischensequenzen erzählt.

86%
Ziemlich mystisch geht es hier in Sachen Story zur Sache. Sehr schön!

86%
Humorvoll, abgedreht und unterhaltsam wie Sau! Besser als Austin Powers 3!

SPIELSPASS

86%
Hitman 2 hat seinen PC-ACTION-Award ja nicht umsonst bekommen!

86%
(ABGEWERTET) Auch heute, nach so langer Zeit, macht dieser Titel noch mächtig Laune!

91%
Hundertprozentig ein Kandidat für den Titel „Das Spiel des Jahres!“

SPIELELEMENTE: GRÜN = Action; ROT = Schleichern; BLAU = Story

128 MB RAM

CPU mit 800x600x16	Voodoo3	TM2	Voodoo5	GeForce2 MX	Kryo 2	GeForce2	GeForce3	Radeon 6500	GeForce4
500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
750 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
1.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
1.200 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
1.500 MHz 1.024x768x32									

800 MHz, 128 MB, GeForce2 MX

256 MB RAM

CPU mit 800x600x16	Voodoo	TM2	Voodoo5	GeForce2 MX	Kryo 2	GeForce2	GeForce3	Radeon 6500	GeForce4
500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
750 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
1.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
1.200 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
1.500 MHz 1.024x768x32									

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einstiegsfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mäusekabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KAUFR

GEGEN-FRAUEN-VELIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

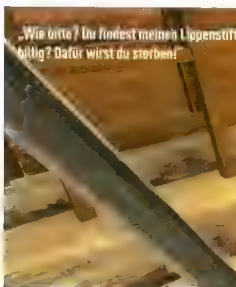
LEISTUNGSMERKMALE

No One Lives Forever 2 verlangt viel von Ihrem Computer. Ohne Hardware-T&L-taugliche Grafikkarte rührt sich Cate keinen Meter. Das Gleiche gilt für Benutzer, die Windows XP verwenden und nicht mindestens 256 MB RAM verbaut haben. Radeon-Besitzer werden ausgewaschene Farben und ein leichtes Flimmern vernehmen. Dieses Problem soll mit einem kommenden Update von ATI behoben werden. Untere Schmerzgrenze: 600 MHz, GeForce2, 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

- + Hohe Langzeitmotivation
- + Dynamische Musik
- + Einige genial gescripte Levels
- + Abwechslungsreiches Gameplay
- + Lustige Zwischensequenzen
- + Große und vor allem abgedrehte Waffenauswahl
- + Ansprechende Grafik
- + Die schärfste Pixelbraut aller Zeiten
- + Genialer Kooperativ-Modus
- + Sehr unterhaltsame Story
- + Charakter lässt sich „aufleveln“
- + Spitzenmäßiger Soundtrack
- Kein Deathmatch-Modus für mehrere Spieler
- Deutsche Version darf entschäft

Zunft zum guten Ton. Die NOLF 2-Macher waren sich darüber im Klaren und haben natürlich tief in die Trickkiste gegriffen. Angefangen vom Schminkspeigel mit eingebautem Code-Knacker bis zum Make-up-Set, das sich zum Raketenwerfer umfunktionieren lässt. Es bleiben keine Wünsche offen. Natürlich greifen Sie im Spiel auch auf ein großes Arsenal von Standard-Waffen zurück. Doch die echten Stars sind eben die zahlreichen Spezial-Geräte. Da wäre beispielsweise die Utility-Gun, die Sie mit verschiedenen Munitionstypen bestücken können. Damit können Zocker etwa Überwachungs-Kameras ausknipsen oder Bataufschneidspfeile verschießen. Nichts Neues eigentlich. Innovativ ist aber die Möglichkeit, große Klebstoffklumpen abzufeuern, die den Fußboden pappig machen. Ein Gegner, der Ihnen auf den Leim geht, ist keine große Gefahr mehr. Mit der Utility-Gun lassen sich auch Sensoren auf Gegner abfeuern, die danach als Punkte auf Ihrem Radar angezeigt werden. Eine Wache auf Rundgang ist ein perfektes Ziel für so ein Ding. Einmal abgefeuert, wissen Sie immer, wo sich die markierte Person aufhält. Viele Waffen, die Cate bei sich trägt, haben mehrere Funktionen. Ihre Armbrust kann sie mit normalen Pfeilen bestücken, womit sich Gegner hervorragend lautlos ausschalten lassen. Es gibt aber auch Brandpfeile und ein optionales Fernrohr, womit weiter entfernte Ziele kein Problem sind. Für jede Situation hat Cate die passenden Mittel parat. Ausgefallen sind auch die Bananen, auf denen Gegner nur allzu gern ausrutschen. Eine Roboter-Katze, die bei Feindkontakt explodiert, oder die dicke Bärenfalle. Es





Der Kooperativ-Modus ist einfach nur geil. Sowas sollte ab jetzt Standard sein.

gibt zudem Betäubungs- und Lachgas-Granaten, Ninja-Sterne und sogar Schwerter, mit denen sich die Dame zur Wehr setzen kann. Alle Waffen und Gegenstände zu nennen, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen.

BEIM JUPITER!

Das Spiel basiert auf der LithTech-Jupiter-Engine und sieht wirklich sehr gut aus. Mit der momentanen Grafik-Referenz *UT 2003* kann *NOLF 2* aber nicht mithalten. Trotzdem ist der Titel vor allem auf dickeren Systemen eine echte Augenweide. Besonders derungen sind die Außenareale

Animierte Grashalme, ultra-realistische Wasseroberflächen und detailreiche Objekte, wohin man auch sieht. Die Akustik verdient ebenfalls großes Lob. Die Soundeffekte passen, die Dialoge wirken nie aufgesetzt und die Musik unterstützt das Geschehen perfekt. Stichwort: dynamischer Soundtrack. Dieser sorgt dafür, dass sich die Musik immer der Situation anpasst. Wenn Sie durch die Gegend schleichen, läuft die Mucke schön dezent im Hintergrund. Werden Sie von Feinden entdeckt oder es geschieht etwas Unvorhergesehenes, wechselt auch der

Groove. Plotzlich schallen Ihnen dramatischere Klänge entgegen. Ein weiteres Detail, das immens zur tollen Atmosphäre beiträgt! Was gibt es noch Wichtiges zu erwähnen? Die hohe Langzeitmotivation dank der 15 riesigen Kapitel? Eventuell der tolle Mehrspielermodus? Die unterhaltsame Story? Leider haben wir dafür keine Zeit mehr, denn jetzt möchten wir endlich weiterzocken. Wenn Sie auf gute Spiele abfahren, sollten Sie genau das Gleiche tun, liebe Leser. Cate Archer wird Sie nicht enttäuschen!

AMHET ISCITURK

FAZIT

TANJA BUNKE



No One Lives Forever 2 verdient zwei erhobene Daumen. Umfangreiche Missionen mit spannenden Aufträgen, interessante Waffen und unzählige Widersacher, die unfreiwillig als Übungsobjekt herhalten müssen – so lob ich mir das Agenten-Dasein. Vor allem, wenn ich mich im Körper einer so schmucken Heldin bewegen darf. Ist halt mal etwas anderes, als den 100sten Möchtegern-James-Bond durch die Pampa zu scheuchen. Grafisch konnte mich *NOLF 2* ebenfalls überzeugen: Die Umgebungen sind bis ins Kleinste detailliert, farblich ansprechend und geben das Flair des jeweiligen Landes wieder. Ganz zu schweigen von der stimmigen Musikuntermalung, die ich oft ohne zu spielen aus meinen Boxen dröhnen lasse.

FAZIT

AMHET ISCITURK



Drei Tage lang habe ich nonstop *NOLF 2* gespielt und trotzdem konnte ich nicht genug kriegen. Als dann die lokatisierte Version reinfloss, war ich etwas enttäuscht. Erlegte Gegner verschwinden sofort und nur ein Rucksack bleibt übrig? Was ist denn das für eine Scheiße? Nichts gegen grünes oder fehlendes Blut, aber so was ist irgendwie lächerlich. Dies ist aber kein unlösbares Problem, denn aus Erfahrung weiß man ja, dass helfende Patches glücklicherweise nie lange auf sich warten lassen. Und jetzt sollten Sie schleunigst in den nächsten Spiele-Laden eilen, um sich diese Perle zu holen. Prost!



NO ONE LIVES FOREVER 2

MINDESTENS: P 500, 128 MB RAM, 1,4 GB HD, Win98
GENRE: Action
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Monolith
VERTREIB: Vivendi Universal
INTERNET: www.nolf2.com
SINNVOLL: P 1 GHz, 256 MB RAM, 1,7 GB HD, Win98
SPRACHE: Englisch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: 18. Oktober 2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
 Kooperativ-Modus; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 81%
STEUERUNG 86%
GRAFIK 86%
SOUND 86%
MEHRSPIELER 86%

EINZELSPIELER

91%

HERAUSGEGEN – No One Lives Forever ist tot, lang lebe NOLF 2!

- 6 Levels
- 17 Waffen
- Fiktives Weltkriegs-Szenario
- Mehrspielermodus
- Ich- oder Verfolger-Perspektive
- 3 Schwierigkeitsgrade

Das ist dein Ende!

Bei IRON STORM müssen Sie mit dem Ersten Weltkrieg Schluss machen. Wird ja auch höchste Eisenbahn – dafür ist in dem fiktiven Szenario des Spiels immerhin schon bis 1964.

Politikern waren schon beim Wahlkampf 1964 alle Mittel recht.

Ä Ah, hallo? 1964 und Erster Weltkrieg? Was ist denn dann mit Gert Fröbes Auftritt in *Goldfinger* oder dem zweiten Meistertitel der Geißbocke? Nichts! Nun, in *Iron Storm* gibt es weiß Gott Wichtigeres zu tun, als sich James-Bond-Streifen reinziehen oder Fußballmeisterschaften zu feiern. Frieden schaffen, zum Beispiel. Und dafür wird's langsam höchste Eisenbahn. Denn der selbst erkorene Nachfahre Dschingis Khans, Baron Nikolai Aleksandrovitch Ugenberg, steht kurz davor, seinen Traum vom unabhängigen Mongolen-Staat in Zentral-Asien und Europa zu verwirklichen. Wie gut, dass alles nur Spiel ist.

DIE MAUER IST ZURÜCK

Ausgerechnet für Deutschland kommt es bei der Aus-

einandersetzung richtig fett. Denn die Front verläuft nicht nur mitten durch unser Land, sondern spaltet obendrein die Bevölkerung (mal wieder) in zwei Lager. Während die Wessis aufseiten der Amis und Franzmänner kämpfen, stellen die Ossis mit den Russen die Truppen Ugenbergs. Aber nicht mehr lange: Denn jetzt sind Sie, James Anderson, an der Reihe! Ihre Aufgabe ist es, dem fieseren Baron ein für alle Mal den Garaus zu machen – allein. Das ist leichter gesagt als getan. Denn schon der Weg hinter die feindlichen Linien birgt tödliche Gefahren. In Form von Scharfschützen zum Beispiel. Mit diesen „netten Herren“ bekommen Sie es gleich nach dem Spielstart zu tun. Kaum strecken Sie Ihre Pixel-Rübe aus dem Schützengraben, pfeifen Ihnen auch schon



die Kugeln um die Ohren. Und das ist nur ein kleiner Vorgeschmack auf das, was Sie später erwartet. Dann nämlich bereiten Ihnen Hubschrauber, verminte Kampfhunde, Panzer, mit Maschinengewehren gespickte Bunker und natürlich Ugenbergs fitte Spezialeinheiten unter Garantie mehr als einmal Kopfzerbrechen. Gut, dass Sie jederzeit den Spielstand sichern beziehungsweise einen alten laden dürfen.

HALLO, OPA!

Gespielt wird *Iron Storm* malweise aus der Ich- oder Vorfolger-Perspektive. Letztere könnte Ihnen – vorausgesetzt, Sie zählen sich zur jüngeren Generation – durchaus einen kleinen Schock versetzen. Ihr Charakter hat nämlich graue Haare! Da sieht selbst Söldner-Opa John Mul-



Mit Minen können Sie Panzer hopsnehmen, nicht aber die hässliche Statue im Hintergrund.



Äh ... geht das auch im echten Leben?

SAUFEN



In *Iron Storm* kommen Sie zwar an einer Bierstube vorbei, Ihnen fehlt aber die Zeit, sich einen hinter die Binde zu kippen

Im echten Leben findet sich immer eine freie Minute zum „Schnäpse-eln“. Nottfalls muss halt der Friseurtermin ausfallen.

PUPSEN



Na hören Sie mal, so was geht in *Iron Storm* natürlich nicht! Das einzige Gas, mit dem Sie Ihre Gegner außer Gefecht setzen, strömt aus Handgranaten.

In der Realität geht das. Leider. Halb Fürth leidet täglich unter den brutalen Döner-Darmwinden eines Kollegen (Name ist der Redaktion bekannt).

MINEN-HUNDE



Wirklich fies sind in *Iron Storm* die verminten Hunde. Kommen die kläffenden Viecher Ihrem Charakter zu nahe, ist Sense.

Bomben-Köder gibt' in Wirklichkeit glücklicherweise nicht. Das einzige, was auf unserem Beweisfoto scharf ist, sind die Kurven des Frauchens.

Fotos: ActionPress

IRON STORM

VERGLEICH

SO2 (DT.)



MEDAL OF HONOR



IRON STORM



HINTERGRUNDGESCHICHTE

81%

Die Story der deutschen Version ist spannend erzählt, aber total idiotisch.

85%

Nicht gerade innovativ, dafür hollywoodraff in Szene gesetzt.

85%

Interessantes Science-Fiction-Szenario. Jedoch zu wenig Zwischensequenzen.

GRAFIK

81%

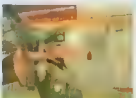
An der erweiterten Q3-Engine gibt's bis auf die kargen Innenräume nix zu motzen.

84%

Vor allem im Freien sieht MoH unglaublich realistisch aus.

85%

Die Spezialeffekte sind toll, die Figuren klobig und mittelmäßig animiert.



MEHRSPIELERMODUS

80%

In fünf Spielmodi dürfen Sie sich auf perfekt gestatteten Karten austoben.

85%

Eine nette Alternative zur Genrerferenz Battlefield 1942.

85%

Nichts Besonderes. Ideal für eine kurze Partie zwischendurch.

SPIELSPASS

81%

Auch ohne brutale Splattereffekte macht SoF 2 Spaß ohne Ende.

82%

Der Soldat James Ryan als Computerspieler. Ein Pflichtkauf für Action-Fans.

85%

Die Atmosphäre stimmt, beim Leveldesign hapert's jedoch.

SPIELELEMENTE: CPU/N: Action; ROT: Kampftaktik; BLAU: Rätsel

128 MB RAM

CPU mit 800x600x16 500 MHz	1 024x768x32
CPU mit 800x600x16 750 MHz	1 024x768x32
CPU mit 800x600x16 1.000 MHz	1 024x768x32
CPU mit 800x600x16 1.200 MHz	1 024x768x32
CPU mit 800x600x16 1.500 MHz	1 024x768x32

Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 2 MX	Kryo 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500	Geforce 4

256 MB RAM

CPU mit 800x600x16 500 MHz	1 024x768x32
CPU mit 800x600x16 750 MHz	1 024x768x32
CPU mit 800x600x16 1.000 MHz	1 024x768x32
CPU mit 800x600x16 1.200 MHz	1 024x768x32
CPU mit 800x600x16 1.500 MHz	1 024x768x32

Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 2 MX	Kryo 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500	Geforce 4

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist Iron Storm was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCHSCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KAUFLER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

Iron Storm setzt von vornherein die Mindestanforderungen sehr hoch an. Unter einer Geforce 2 geht gar nichts und mit weniger als 256 MB Hauptspeicher auch nicht. Besitzer von TNT2- und Voodoo-5-Karten bekommen ebenfalls Probleme. Bei Radeon-Karten muss der aktuelle Treiber installiert sein, damit Abstände verhindert werden. Untere Schmerzgrenze: PIII 600, Geforce 2, 128 MB RAM

PRO & CONTRA

- + Interessante Story
- + Dichte Atmosphäre
- + Gute Soundeffekte
- + Einfache Steuerung
- + Kurzweiliger Mehrspielermodus
- + Üppiges Waffenarsenal
- + Tolle Spezialeffekte
- + Detailarme Charaktere
- + Hohe Systemanforderungen
- + Durchschnittliches Leveldesign
- + Kaum Zwischensequenzen
- + Nur 6 „Welten“
- + Teils fragwürdige Waffenbalance
- + Mittelmäßige Animationen
- + Keine Musik im Spiel

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Mag sein, dass der Story-Designer den letzten Schuss nicht gehört hat, aber sonst gibt's an dem grundsätzlichen Ego-Shooter wenig auszusetzen, im Gegenteil. Zwar wären ein paar mehr Levels nicht verkehrt gewesen, doch sollte man sich von der vermeintlich geringen Zahl nicht täuschen lassen – schließlich bietet jede der sechs Szenarien genug Stoff für stundenlangen Spielspaß. Nicht viel mehr als eine nette Alternative ist der innovationsarme Mehrspielermodus. Für ein Spielchen zwischendurch allemal empfehlenswert, geht ihm im Vergleich mit *Counter-Strike*, *Battlefield 1942* und *UT 2003* sehr schnell die Luft aus.

lins aus *Soldier of Fortune 2* rüstiger aus. Wenig zu meckern gibts beim Waffenarsenal. Mit seinen elf Schießweisen, einem Säbel, vier Handgranaten-Typen und einer Minen-Gattung bietet *Iron Storm* mehr als ausreichend Handwerkszeug. Aber glauben Sie nicht, dass der alte Ami alle Wummen auf einmal tragen kann. Dafür ist er viel zu schwach. Ein Maschinengewehr und einen Granatwerfer zum Beispiel dürfen Sie nie gleichzeitig mit sich führen. Sie müssen schon entscheiden, welche Bleispritze für die anstehenden Aufgaben am besten geeignet ist und gegebenenfalls eine ablegen. Das ist wirklichkeitsnah, die Waffentypen hingegen nicht. Die sind allesamt frei erfunden, schließlich spielt *Iron Storm* in einem Science-Fiction-Szenario. Nicht ganz überzeugen kann die Waffenbalance. Die Maschinenpistole etwa richtet viel zu wenig Schaden an. In ihrer jetzigen Form hätten sie die Entwickler auch gleich weglassen können. Nicht so das Scharfschützengewehr. Es ist der überzeugendste „Witwenmacher“ des ganzen Spiels.

WIR FAHREN NACH BERLIN

In puncto Leveldesign hinkt *Iron Storm* der Konkurrenz um ein paar Jährchen hinterher. Was vor allem in den ersten beiden Missionen be-

FAZIT

BENJAMIN
BEZOLD

Anfangs ist *Iron Storm* richtig spannend. Sie rennen durch Schützengräben, neben Ihnen schlagen Granaten ein, virtuelle Kameraden schreien ... und, und, und. Nach über einer Stunde krabbeln Sie aber immer noch durch den Dreck und sind frustriert. Sie wollen Abwechslung. Und eben die kommt in *Iron Storm* viel zu kurz. Kein Wunder bei nur sechs Spielumgebungen. Wahrscheinlich dachten die Franzosen, weniger sei mehr. Aber das ist leider nicht der Fall. Ansonsten ist *Iron Storm* ein guter Shooter, der vor allem wegen seiner interessanten Hintergrundstory und der beklemmenden Atmosphäre begeistert.



Auf dem Schlachtfeld stolpern Sie über jede Menge Bräusteller-Landchen.



Macht Und wir dachten, das sei der Weinkeller.



Hin und wieder müssen Sie Ihre Gegner lautlos aus dem Weg räumen, um Alarm zu vermeiden.

merkbar macht. Sie rennen geschlagene zwei Stunden fast ausschließlich durch eintönige Schützengräben und viel zu enge Gänge. Nur hin und wieder kommen Sie raus. Auf Dauer ist das sehr eintönig und demotivierend. Ganz anders sieht es hingegen ab Level 3 aus. In den Gassen des zerbombten Ortschaften Wolfenbürg kommt echte Gänsehautatmosphäre auf. Und der Showdown im Berliner Reichstag hat wirklich Klasse. Übrigens ist nicht immer nur stupides Ballern angesagt. Mal müssen Sie einen Panzer in einen Hinterhalt locken. Ein anderes Mal gilt es, die Stromzufuhr für ein überflutetes Kellergeschoss zu unterbrechen, um keinen elektrischen Schlag zu bekommen. Wirklich schwer – geschweige denn neu – sind diese „Rätsel“ aber nicht.

DU BIST ABER
HASSLICH!

Wissen Sie, was Phoenix 3D ist? Vielleicht Joachim Hesses neuer Lieblings-Arcade-Shooter? Nein, Phoenix 3D ist die eigens für *Iron Storm* entwickelte Grafik-Engine. Sie zaubert fantastische Licht- und Nebeleffekte auf den Monitor und setzt die Spielumgebungen sehr ansehnlich in Szene. Allerdings ist das bei der Charakterdarstellung nicht der Fall. Ihre Gegner sind klobig, detailarm und mittelmäßig animiert. Kurz: Selbst angeschimmelte Zombies sehen besser aus. Ebenfalls verbesserungswürdig sind die verschwommenen Wandtexturen. Die große Stärke von *Iron Storm* liegt ganz klar in der dichten und bedrohlichen Atmosphäre. Sie lässt Ihnen immer wieder sprichwörtlich das Blut in den Adern gefrieren. Unter dem Strich reicht das

aber nicht aus, um der Konkurrenz ein Schnippen zu schlagen. Die Franzosen haben es versäumt, dem Spieler die abgefahrte Story und vor allem den Hauptcharakter näher zu bringen. Eine Identifikation mit dem Fließband-Helden ist einfach nicht drin. Mehr Zwischensequenzen hätten hier Wunder vollbracht.

BENJAMIN BEZOLD

Dieser Herr riecht derart streng, dass er es selber nicht mehr erträgt.

IRON STORM

MINDESTENS:
P 600, 256 MB
RAM, 600 MB HD,
Geforce 2, Win98
SINNVOLL:
P 1.000,
Geforce 3

GENRE: Action
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: 4X Studio
VERTRIEB: Wando
INTERNET: www.ironstormgame.com
SPRACHE: Deutsche Untertitel
USK-FREIGABE: Noch keine Einstufung
TERMIN: 23. Oktober

MEHRSPIELER-OPTIONEN:

Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Isolation Case; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

79

GUT – Heftiger Kriegs-Shooter mit kleinen Schwächen

- Action-Adventure mit Strategie-Elementen
- 3 spielbare Helden
- Über 40 Gegnertypen
- 24 Levels
- Steuerbare Flugzeuge
- Mehrspielermodus
- Einfache Menühandhabung

Geh mir aus der Sonne!

Bei **PROJECT NOMADS** ist fetzige Insel-Action angesagt. Und sollte Ihnen der Standpunkt Ihres Eilands nicht gefallen, können Sie damit durch die Gegend düsen.

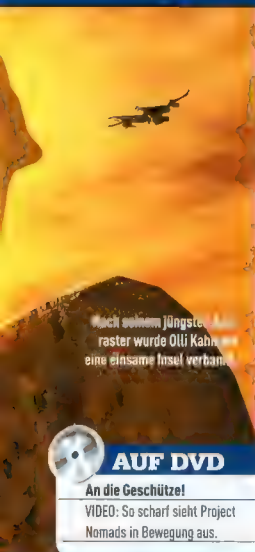
Der verurteilte Kämmerer
geht weit wegen der
der Kollerassen, denn
doch leicht überrascht.

Ein Baumeister! Nicht in Ihren kühnsten Träumen hatten Sie daran gedacht, einen dieser sagenumwobenen Zauberer je in natura zu sehen. Doch heute muss Ihr Glückstag sein Okay, Ihr Flugzeug ist gerade an einem Felsen zerschellt, als Feindjäger den Antrieb getroffen hatten. Aber was macht das schon? Sie sind am Leben und noch viel wichtiger: Sie, ein poppliger Nomade, haben durch den Absturz einen Baumeister aus seinem Gefängnis befreit. Und der ist richtig happy darüber. So sehr, dass er Ihnen zum Dank Reichtümer ohne Ende verspricht. Einen Haken hat das verlockende Angebot jedoch: Sie sollen seine Feiniger zur Strecke bringen. „Null Problemo“, den-

ken Sie und willigen ein. Schließlich haben Sie nichts zu verlieren. Und ohne fremde Hilfe würden Sie von diesem schwebenden Gesteinsbrocken sowieso niemals herunterkommen. Schwebender Gesteinsbrocken? Genau! Die Welt in *Project Nomads* besteht aus einem riesigen Trümmerhaufen, der durch ein Wolkenmeer treibt. Die einzige Möglichkeit, von Insel zu Insel zu gelangen, ist durch die Luft. Aber das fällt für Sie als Bruchpiloten ja flach.

HER MIT DEN ARTEFAKTEN

Statt Ihnen ein neues Flugzeug herbeizuhexen, lehrt Sie der Baumeister mit dem bescheuerten Namen Basaltface den Umgang mit magischen



Artefakten. Wer diese beherrscht, kann Felsen im Handumdrehen zu fliegenden Schlachtschiffen umfunktionieren. Und genau das tun Sie auch. Sie errichten Geschütztürme zur Verteidigung, ein Kraftwerk zur Energiegewinnung und einen Wachturm zur Navigation. Das Herz des fliegenden Kolosses stellt der so genannte Leuchtturm dar. Wird er zerstört, ist Feierabend. Im späteren Spielverlauf gelangen Sie in den Besitz weiterer Artefakte, etwa eines Hangars für Bomber oder der so genannten Artefakt-Presse. Sie ist in der Lage, Erweiterungen herzustellen, zum Beispiel automatische Kanonen. Aber Vorsicht: Ihre Insel hat nur eine begrenzte Zahl an Bauplätzen. Überlegen Sie sich

also gut, ob Sie beispielsweise Nahkämpfe bevorzugen und somit alles mit Geschützen zupflastern oder lieber aus der Distanz angreifen und ein paar Hangars mehr für Luftschläge aufstellen.

ALLES IM GRIFF

Project Nomads ist alles andere als ein innovationsloses 08/15-Spiel. Vielmehr handelt es sich bei dem originellen Titel um einen interessanten Genremix aus Strategiespiel und Action-Adventure. Ihren Charakter steuern Sie ausschließlich aus der Verfolgerperspektive. Er kann hüpfen, Feuerbälle schleudern, Bomben legen, mit seinem Raketenrucksack fliegen (sofern er geladen ist) und natürlich aus den kleinen Artefakten

riesige Bauwerke erschaffen und diese bedienen. Dafür treten Sie nahe genug an ein Objekt heran, bis das Wort „Benutzen“ erscheint. Anschließend drücken Sie die linke Maustaste und wählen aus dem Menü die gewünschte Option. Etwa „Reparieren“, „Abreißen“ oder eben einfach nur „Benutzen“. Wollen Sie die Kontrolle über Ihre Verteidigungseinrichtungen übernehmen, reicht ein Klick auf die Tabulator-Taste und schon heizen Sie anfliegenden Jägern oder stationären Stellungen mit einem Geschütz ein – in bester *Incoming*-Manier. Nennen Sie einen Hangar Ihr Eigen, drücken Sie nochmals auf „Tabulator“. Jetzt sitzen Sie im Cockpit eines Fluggeräts.



Dieses kontrollieren Sie am einfachsten mit dem Joystick. Freilich funktioniert auch die Maus. Bei ihr sind aber dummerweise die vertikalen Achsen vertauscht. Das ist für viele Spieler ungewohnt und erfordert viel Einarbeitungszeit. Ansonsten ist die Steuerung in *Project Nomads* sehr simpel, schnell erlernt und beschränkt sich auf wenige Tastaturkurzel. Wollen Sie das Ganze jedoch Ihren Wünschen anpassen, werden Sie herb enttäuscht. Eine freie Konfiguration ist nicht drin.

MANN, SIND DIE HOHL, MANN!

Die Story von *Project Nomads* ist zwar äußerst hanebüchen und unlogisch, wartet dafür aber mit vielen überraschenden Wendungen auf. So entpuppt sich beispielsweise der anfangs nette Baumeister als mächtiger Sack, der sich alles Leben auf Aeres untertan machen will. Als Sie das herausfinden, stellen Sie sich natürlich gegen Ihren einstigen Mentor und bekommen es zur Strafe mit geflügelten Rieseninsekten zu tun. Was die kunstliche Intelligenz angeht, hat *Project Nomads* enormen Nachholbedarf. Bestes Beispiel: Eine fliegende Insel, ähnlich der Ihren, greift an. Schlau wie Sie sind, reparieren Sie regelmäßig beschädigte Einrichtungen. Und Ihr Gegenspieler? Den juckt es null, wenn seine Gebäude in Flammen stehen und jeden Augenblick zusammenkrachen. Die Herausforderung hält sich somit arg in Grenzen. Nicht zuletzt, weil ein Großteil der 24 Missionen nach demselben Schema abläuft. Langsam tasten Sie sich mit Ihrem Felsen vorwärts und nehmen den Feind aus sicherer Distanz mit den Bordkanonen unter Beschuss. Vermuten Sie ein größeres Bauwerk, etwa ein Kraftwerk, wird die Hintergrundmusik bedrohlich: Ein Bomberangriff steht bevor. Haben Sie den überstanden, geht's weiter. Das wiederholt sich so lange, bis Ihr Missionsziel erreicht ist. Nicht ganz so vorhersehbar sind die Einsätze, die Sie zu Fuß unternehmen. Aber auch hier gibt es Anlass zur Kritik – und zwar bei der Kollisionsabfrage. Allzu oft bleibt Ihr Recke an irgendwelchen Kanten hängen.

PROJECT NOMADS

VERGLEICH

BATTLEZONE 2



GIANTS: CITIZEN KABUTO



PROJECT NOMADS



HINTERGRUNDSTORY

Das klassische Mensch-gegen-Alien-Szenario. Viel zu wenige Zwischensequenzen.

Abgedrehte Science-Fiction-Story. Witzig und fesselnd erzählt.

Fliegende Inseln, abgedrehte Charaktere. Teilweise sehr verwirrend.

GRAFIK

Battlezone 2 ist mittlerweile fast drei Jahre alt. Das merkt man der Grafik an.

Schöne Spezialeffekte und tolle Charaktere. Dafür eher triste Landschaften.

Knapp bunt und detailliert. Erinnert stark an *Giants: Citizen Kabuto*.



AUFBAU

12% Viel komplexer als in *Project Nomads*. Dafür auch einen Tick komplizierter.

Gebaut wird in *Giants* nicht, dafür dürfen Sie Waffen kaufen.

Aufbau und Reparaturen laufen recht hektisch ab: Hier sind flinke Finger gefragt.

SPIELSPASS

Anfänger beißen sich die Zähne aus. Profis haben trotz alter Technik immer noch Spaß.

Außer der umwerfenden Humor macht *Giants* zu einem Pflichtkauf. Kostenpunkt: nur 15 Euro.

Gelungener Strategie-Action-Mix mit teils eintönigen Missionen. Schade.



SPIELELEMENTE: Strategie, Action, Pflichtkauf, Ressourcenmanagement

128 MB RAM

CPU mit 500 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 750 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	1.024x768x32

Voodoo3	TNT2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4

256 MB RAM

CPU mit 500 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 750 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	1.024x768x32

Voodoo3	TNT2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Maus kabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCHSCHNITTSSPIELER

LÖSUNGSBUCH-KAUFR

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

Project Nomads benötigt eine Grafikkarte mit mindestens 32 MB RAM Speicher und Hardware-T&L-Einheit. Entscheidend für die Performance im Spiel ist eine starke CPU. Wenn es bei Ihnen dennoch zu starken und nervigen Rucklern kommt, sollten Sie eine niedrigere Bildschirmauflösung wählen und die Details reduzieren. Untere Schmerzgrenze: 500 MHz, Geforce 256, 64 MB RAM

PRO & CONTRA

- + Innovatives Spielprinzip
- + Hübsche Grafik
- + Simple Steuerung
- + Spannend erzählte Story
- + Gute Synchronsprecher
- + Gebäude variieren je nach Held
- Schlechte KI
- Nur durchschnittliches Missionsdesign
- Miese Kollisionsabfrage
- Linearer Spielverlauf
- Unlogische Story
- Schnell durchgespielt

FAZIT

BENJAMIN
BEZOLD

Wie gut, dass ich kein Vulkanier wie Mr. Spock von der Enterprise bin. Der würde angesichts der unlogischen Story womöglich einen Nervenzusammenbruch erleiden. Mich hingegen stört es weniger, dass sich urplötzlich alles um die Rettung meiner Freunde dreht und nicht mehr um verborgene Reichtümer. Noch dazu, weil die beiden Nomaden zuvor kein einziges Mal erwähnt wurden. Hauptsache, *Project Nomads* macht Spaß und sieht super aus. Ein Extra-Lob geht an dieser Stelle an die deutschen Synchronsprecher. Sie haben mit ihrer fantastischen Arbeit die sehenswerten Zwischensequenzen zu einem akustischen Schmankerl gemacht.

FAZIT

TANJA
BUNKE

Ich mag die abgedrehte Story, ich mag die Protagonisten und ich mag die überaus fetzigen Gefechte. Eins stinkt mir hingegen: die hektischen Reparatur-Aktionen. Kaum hab ich den Geschützturm an einem Ende der Insel ausge bessert, raucht auch schon wieder der Raketenwerfer weiter vorne bedrohlich. Dabei möchte ich doch lieber selber mit rumballern. Ebenso ärgerlich ist der zwar integrierte, aber nicht funktionierende Mehrspielermodus. Wie soll ich dem Beze nun eine vor den Inselbug knallen? Na ja. Laut den Entwicklern ist dieses Problem schnell behoben. Hoffen wir es...

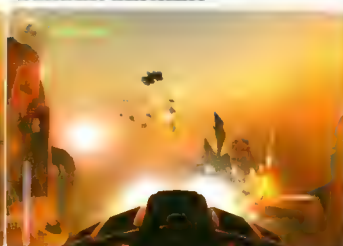
So spielt sich Project Nomads

GEPÄCK



Um die wichtigsten Objekte wie Bauartefakte, Kampfzauber und Bomben immer direkt zur Hand haben, trägt Ihr Protagonist einen dicken Gürtel mit sieben Fächern. Per Mausklick und Steuerungstasten wählen Sie die Utensilien. Benötigen Sie einen Gürtelplatz für einen anderen Gegenstand, lässt sich ein angewähltes Objekt per SHIFT-Taste entfernen.

SELBER LENKEN



Damit Sie während eines Angriffes auf Ihre Insel nicht nur dumm in die Pampa starren, dürfen Sie sämtliche Geschütztürme, Hangars und sonstigen Einrichtungen selber bedienen. Wählen Sie ein Objekt per Tabulator- oder Maustaste. Ihre Sicht wechselt sofort in die Ich-Perspektive. Im Falle des Hangars setzen Sie sich sogar an den Knüppel eines Fliegers.

MISSIONSERKLÄRUNGEN



Sie stecken gerade mitten in einem heißen Gefecht. Ihre Mutter ruft an, sülzt Ihnen die Ohren voll und plötzlich wissen Sie nicht mehr, was Sie eigentlich in der Mission zu tun haben. Kein Problem. Ein langer Druck auf die F2-Taste und sämtliche Aufgaben erscheinen auf dem Monitor. Kleiner Nachteil: Erledigte Ziele werden unabgehackt mit aufgeführt.

REPARIEREN



Eine feindliche Flotte nähert sich. Automatisch kontern Ihre Gefechtstürme die Attacke. Trotz des Gegenfeuers kriegen Ihre Bauten einiges ab, Rauch steigt auf. Nun ist handwerkliches Geschick gefragt. Sie wuseln flink wie ein Wiesel zu den betroffenen Gebäuden und wählen per Mausklick „Reparatur“ aus. Weniger gut: Solche Aktionen arten auf Dauer in Stress aus.

An manchen Tagen drohten Benny Bezolds Haare in Flammen aufzugehen.



gen. Dafür entschädigt die fantastische Grafik umso mehr. Gigantische Explosionen und faszinierende Lichteffekte bieten Ihren Augen ein einmaliges Spektakel. Alles in allem ist dem Berliner Ent-

wickler mit *Project Nomads* ein großer Wurf gelungen. KI und Missionsdesign sind zwar nicht das Gelbe vom Ei, das spritzige Spielprinzip ist jedoch schlichtweg genial

BENJAMIN BEZOLD/TANJA BUNKE

PROJECT NOMADS

MINDESTENS:

P 450, 64 MB RAM,
810 MB HD, Win98

GENRE:

Action-Adventure

PREIS:

Ca. € 50,-

ENTWICKLER:

Radon Labs

VERTEILBER:

CDV

INTERNET:

www.project-nomads.de

SPRACHE:

Deutsch

USK-FREIGABE:

Ab 12 Jahren

TERMIN:

Erfreilich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:

Sind zwar anwählbar, aber noch nicht funktionsfähig. Schade auch.

PC:

1 Spieler

NETZWERK:

8 Spieler

INTERNET:

8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG

STEUERUNG

82%

GRAFIK

84%

SOUND

82%

MEHRSPIELER

82%

EINZELSPIELER

82%

80%

GUT – Innovativer Genremix mit einer prächtigen Grafik-Engine.

- 15 Missionen
- Vierköpfiges Team
- Rollenspiel-Elemente
- Authentische Hintergrundstory
- 5 Online-Modi
- Steuerbare Fahrzeuge
- Authentische Waffen

Alliierte Soldaten haben im Irak Vorfahrt. Das wusste der Lkw-Fahrer nicht. Pech.

Sand-Männchen

CONFLICT: DESERT STORM schickt Sie als Anführer eines vierköpfigen Pixeltrupps in die Wüste. Und das ist gar nicht mal so übel.

Feinkorniger Sand, Oasen und jeden Tag Sonne! Nein, das ist kein verlockendes Angebot aus dem neuen TUI-Sommerkatalog. Das ist Ihr Arbeitsplatz in *Conflict: Desert Storm*. Wie der Titel bereits verrät, dreht sich bei diesem Infanterie-Shooter von Pivotal Games alles um die Bodenoffensive „Operation Wüstensturm“ des Golfkriegs 1991. Nur, dass Sie diesmal nicht daheim vorm Fernseher sitzen und

CNN gucken, sondern virtuell an vorderster Front um die Befreiung Kuwaits streiten und Saddams Schergen persönlich in den Hintern treten. Bevor Sie das tun, sollten Sie sich unbedingt die Zeit nehmen und dem ausführlichen Training beiwohnen. Denn die Steuerung von *Conflict: Desert Storm* ist so was von verknorrt, dass Sie ohne Einweisung schon beim Wechseln der Waffen scheitern. Hier müssen Sie etwa erst das In-

ventar öffnen, die entsprechende Taste gedrückt halten und mit dem Mausekursor durch die Gegenstände scrollen. Denken Sie gar nicht erst daran, das in der Hitze des Gefechts zu tun. Es würde Sie Kopf und Kragen kosten. Ähnlich kompliziert ist übrigens auch das Teammenu, mit dem Sie Ihre vier Kollegen herumkommandieren. Haben Sie sich an die Steuerung gewöhnt, geht's als SAS-Soldat oder Delta-Force-Kämpfer ab

SADDAMS DOOFES HORDE

Obwohl der Entwickler *Conflict: Desert Storm* als realistischer Taktik-Shooter bezeichnet, spielt es sich eher wie die PC-Umsetzung eines Rambo-Streifens. Taktisch geschicktes Vorgehen ist zwar möglich. Einfacher und schneller kommen Sie jedoch mit der Haudrauf-Strategie ans Ziel. Was vor allem daran liegt, dass Ihre Charaktere locker mehrere Treffer wegstecken und oben-



drein Waffen und Munition bis zum Abwinken mitschleppen. Und dann wären da noch diese genialen Erste-Hilfe-Sets. Liegt ein Kollege kampfunfähig am Boden, behandeln Sie ihn kurz und schon steht er wieder – fast wie bei George W. Bush nach der Viagra-Pille. Die gegnerischen Pixel-Irakis können das nicht. Die sind schon froh, wenn sie mal 'ne Waffe abfeuern. Meistens erwischt es die Kerle nämlich, während sie blindlings auf Ihr schussbereites Kommando zustürmen. Eigentlich schade, die Animationen sehen nämlich richtig gut aus und pas-

sen hervorragend zur optisch ansprechenden Spielgrafik. Okay, sie bietet dem Auge mal abgesehen von den Stadt-Levels zwar kaum Abwechslung, aber *Conflict: Desert Storm* spielt ja auch mitten in der Wüste. Und die ist nun mal weitgehend trist. Nicht so die streng lineare, dafür kino-reife Kampagne. Mal retten Sie einen Ölscheich aus einem Hinterhalt. Dann sprengen Sie in letzter Sekunde SCUD-Raketen, die auf Israel abgefeuert werden sollen. Und bei einem anderen Einsatz gilt es, die eigene Stellung zu verteidigen, während Sie auf

IM VERGLEICH

Operation Flashpoint	88%
Ghost Recon	80%
Conflict: Desert Storm	77%
Delta Force: Task Force Dagger	59%

OFFPIST nach wie vor das Maß aller Dinge. Sound, Atmosphäre, Story – alles nur vom Feinsten. Bloß in puncto Grafik hapert's ein wenig. Die sieht bei *Ghost Recon* um Welten besser aus. Dafür haben Sie es dort mit ähnlich doofen Gegnern wie in *Conflict: Desert Storm* zu tun. Mit einem Unterschied: In *Ghost Recon* ist Ihr Charakter spätestens nach dem zweiten Treffer aus dem Spiel. Nicht mehr zeitgemäß: *DF: Task Force Dagger*.

Äh ... geht das auch im echten Leben?

Ausrüstung schleppen

Raketenwerfer, MGs, Erste-Hilfe-Koffer, Pistolen – die Tragkraft der Spielfiguren scheint in *Conflict: Desert Storm* nahezu grenzenlos zu sein.

Wir haben einem US-Soldaten die typische *Conflict: Desert Storm*-Ausrüstung in einen Rucksack gepackt. Urteilen Sie selbst, ob dieser Mann noch in der Lage ist zu kämpfen.



Mund-zu-Mund-Beatmung

In *Conflict: Desert Storm* rufen Sie bewusstlose Soldaten per Tastendruck ruck, zuck zurück aus dem Land der Träume.

Bei unserem Test lief's genau umgekehrt. Herr Sauerteig sollte diese schlafende Schönheit wach küssen. Und landete nach einem Faustschlag im Land der Träume.



Charaktere wechseln

Im Spiel kein Problem. Wann immer Sie wollen, können Sie die Kontrolle über ein x-beliebiges Teammitglied übernehmen.

Das geht im realen Leben nicht. Sonst hätte sich Herr Isciturk (Bild) längst der Luxuskörper seiner Kollegen bemächtigt, um auch mal 'ne Frau abzukriegen.



Fotos: action press



einen Rettungshubschrauber warten. Die „Löcher“ zwischen den einzelnen Einsätzen stopfen kurze Videosequenzen und natürlich die gelungenen Missionsbesprechungen. Spannung bis zum Schluss ist garantiert.

ROLLENSPIEL-ELEMENTE

Ähnlich wie bei *Ghost Recon* werden Ihre Soldaten im Laufe des Spiels immer besser. Mit einem winzigen Unterschied: In *Conflict: Desert Storm* nimmt Ihnen das Programm die Verteilung der Erfahrungspunkte ab. Generell gilt: Je öfter eine Waffe verwendet wird, desto besser kann der Charakter mit ihr umgehen. Das ist natürlich nur der Fall, wenn der Compu-

ter für Sie „spielt“. Es steht Ihnen nämlich frei, jederzeit selbst die Kontrolle über ein beliebiges Teammitglied zu übernehmen – also den Scharfschützen, Sprengstoffexperten, MG-Schützen oder den Anführer. Gespielt wird übrigens vornehmlich aus der Verfolgerperspektive. Nur zum Zielen schalten Sie in die Ich-Ansicht um.

SPASS IM NETZ

Ach du Schreck! Sie dürfen nur zweimal pro Mission speichern? Das riecht schwer nach Frust, oder? Ganz im Gegenteil. Weil Ihre Charaktere ziemlich widerstandsfähig und die Gegner blond sind, hätte eine andere Speicherfunktion *Conflict: Desert Storm* jeder Spannung be-

raubt. So ist es immer wieder eine Herausforderung, anrückende irakische T-62-Kampfpanzer mit einem gezielten Schuss aus der Bazooka hochzujagen. Aber wehe der geht daneben! Dann haben Sie ein echtes Problem am Hals. Denn bei der gewaltigen Feuerkraft eines solchen Stahlmonsters kapitulieren selbst Ihre Superhelden. Und der Mehrspielermodus? Der steht mit seinen fünf Modi dem Solo-Part in nichts nach. Vor allem die Varianten „Bergung“, „Angriff/Verteidigung“ und „VIP-Attentat“ machen mächtig Laune. Dumm nur, dass es für Partien via Internet keinen Browser gibt. Lediglich wer die IP-Adresse des entsprechenden Servers kennt, ist im Bilde. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

Sie stehen auf militärische Shooter? *Operation Flashpoint & Co.* sind Ihnen aber einen Tick zu realistisch und taktisch? Sehr gut, dann ist *Conflict: Desert Storm* genau das richtige Spiel für Sie. Es ist spannend, nicht zu schwer, sieht ansprechend aus und bietet Action satt. Nur bei der Steuerung und vor allem beim miserablen Sound gibt's Grund zu klagen. Da klingt selbst Kollege Isciturks verstaubte Schallplattensammlung besser. Was mich übrigens alle Nase lang ankotzt: Jedes Mal, wenn ein Teammitglied einen Feind ausgeschaltet hat, ertönt ein „Ziel unten!“. Wenn da nicht jemand „Target down!“ etwas zu wörtlich übersetzt hat...



CONFLICT: DESERT STORM

MINDESTENS: P 450, 128 MB RAM, 930 MB HD, Win98
SINNVOLL: P 1.000, 256 MB RAM
GENRE: Taktik-Shooter
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Pivotat Games
VERTRIEB: Codemasters
INTERNET: www.conflict.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bergung, TDM, DM, Angriff/Verteidigung, VIP-Attentat; 1 Sp/CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

GUT – Kurzweilige Wüstenballerei mit miesen Soundeffekten

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

77

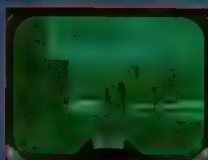
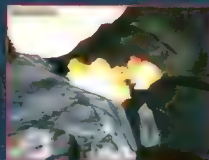
**ECHE TE AGENTEN
SIND KEINE NULLEN**



ICI-2 COVERT STRIKE



**PC
CD
ROM**



Lautlos. Furchtlos. Gnadenlos.

Dein Name: Jones. David Jones. Dein Beruf: Top-Agent der geheimen US-Militär Organisation IGI. In dieser packend-realistischen Fortsetzung des Bestsellers IGI erlebst Du den ultimativen Mix aus 1st Person-Shooter, Tarnung und 3D Strategie. In nervenzerfetzenden Missionen rund um den Globus. Von Russland über den mittleren Osten bis nach China. Du musst durchkommen. Oder die Welt wird sich für immer verändern.

Codemasters

GENIUS AT PLAY

Er hatte vor der Audienz beim Papst (Bildhintergrund) vielleicht doch keine Drogen nehmen sollen

FAZIT

HARALD FRÄNKEL

Ich weiß nicht, was brutaler ist: Sieben Altäre in einer riesigen Höhle finden, wobei ein Gang aussieht wie der nächste. Oder sieben Modern-Talking-Folterschnulzen am Stück anhören müssen und eine klingt wie die andere. Für mich ist beides eine Qual. Außerdem hätte ich mir spielerisch mehr Abwechslung gewünscht. So halt ich's mit dem großen deutschen Dichter Rammstein und sage: „Gott weiß, ich will kein Engel sein!“ Eins muss man *Archangel* allerdings lassen: Es ist super einsteigerfreundlich. Bei geduldischen Gelegenheitspielern dürfte es gut ankommen. Sie sehen über die Macken sicher ähnlich locker weg wie Redaktionsriese Joachim Hesse über einen Japaner.

Himmel, Arsch und Hirn!

Bei *ARCHANGEL* vertrimmen Sie als Engel mit Knack-Popo zahlreiche Bösewichte, lösen kleine Rätsel und suchen vor allem nach dem Weg.

Michael, der Held in *Archangel*, erfährt durch einen todlichen Autounfall, wie eine Arschkarte aussieht: Er erwacht nach einem Treffen mit einer Leitplanke in einer anderen Dimension, wird ungefragt zum „Erzengel Michael“ befördert und soll die für ihn fremde Welt von finsternen Mächten befreien. „Tu dies!“ und „Bring mir das!“, sagen diverse Nichtspielercharaktere zu ihm. Das klingt aber nur einfach. Hauptproblem: Orientierungslosigkeit. Der Spieler erfährt selten, wo genau er hin soll. Folglich verlässt er sich auf Vater Allmacht und Bruder Zufall, wenn er in der Verfolgerperspektive durch drei Akte hetzt, schleicht und hüpfet. Anfangs löchert er menschliche Gestalten und Monster mit Schwert und Bogen. Später greift er zu MG und Raketenwerfer. In einem mittelalterlichen Szenario, im Berlin der Zukunft und im Dämonen-

Reich wollen ihm die bösen Schergen an die Lederhose. Um sich der unfreundlichen Annäherungsversuche zu erwehren, setzt Michael auch erlernbare Spezialfähigkeiten wie Schild- oder Heilungszauber ein. Deren Stärke kann er im Lauf der Zeit durch Erfahrungspunkte um bis zu zwei Stufen steigern.

KURZSICHTIG

Bereits zu Beginn des Abenteuers entscheiden Sie sich für eine Charakterausrichtung. Als „Krieger“ dürfen Sie sich zeitweise in einen schwerer verwundbaren Haudrauf und als „Geist“ in einen unsichtbaren Zauberpuffi verwandeln. Bei Endgegnern nutzen Sie aber am besten deren Blödheit aus. Wer sich geschickt verschanzt, kann bei manchem Obermütz immer wieder verschlaufen, in Ruhe seine Lebensenergie auffrischen, Fifi Gassi führen, mit dem Freund oder der

Freundin schmusen und mehr. Denn: Unter bestimmten Voraussetzungen verfolgen die Gegner den Engel einfach nicht mehr. Technisch steht dem Sound mit seiner spannungsfördernden Musik und guten Sprachausgabe eine durchwachsene Optik gegenüber. Die Umgebung ist trist und die geringe Sichtweite hinterlässt den Eindruck, der Held habe eine Sehschwäche von mindestens minus fünf Dioptrien.

HARALD FRÄNKEL



Toll! Eben wollte unser Krieger Angela Merkel den Rest geben, da kriegt die feige Sau einen Herzanfall!

ARCHANGEL

MINDESTENS: P 450, 64 MB RAM, 549 MB HD, Win98
GENRE: Action-Adventure
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Metropolis Software
VERTRIEB: JoWood
INTERNET: archangel-online.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Selbst Engel weinen, Engel leiden, Engel führt'n sich mal alleine...
NETZWERK: INTERNET:-

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 51%
STEUERUNG 60%
GRAFIK 71%
SOUND 71%
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

65

BEFRIEDIGEND – Mittelprächtiges Monster-mittels-Maustaste-matschen-Spiel

Aquanox 2

REVELATION



3D packende Missionen



photorealistische Welt



High End 3D Grafik

2113 - ein Forscher stößt an der Küste Schottlands auf ein schreckliches Geheimnis
2160 - im Feuer einer Katastrophe geht das Wissen um die Entdeckung verloren
2504 - in der Tiefsee spüren Platon die 'Bücher der Offenbarung' auf

2666 - DIE JAGD BEGINNT
DAS ABENTEUER HAT DICH GEFUNDEN!

Du bist William Drake, ein junger Abenteurer der seinen eigenen Weg gehen will. Freund oder Feind - wem kannst Du trauen?
Du findest dich mitten in einer gefährlichen Schatzjagd wieder. Stück für Stück bringst Du die Teile des Puzzles zusammen.
Mystische Vergangenheit, Sagen und Prophezeiungen vereinen sich in der Tiefsee und entfesseln einen Sturm der Gewalt!

KARAOO

WWW.AQUANOX-REVELATION.COM

JoWood
Productions

- 3 Völker: Griechen, Ägypter, Wikinger
- Je 3 Haupt- und 9 Nebengötter modifizieren das Volk
- 4 Ressourcen, davon neu: Göttergünst
- 35 Missionen
- 72 Einheiten
- 3x 14 Gebäude

Voll der Hammer!



Zeus, Ra, Odin und ihre unsterbliche Brut lassen die Muskeln spielen: In AGE OF MYTHOLOGY führen Griechen, Ägypter und Wikinger mit Unterstützung ihrer Götter sagenhafte Schlachten.

Die Götter müssen verrückt sein. Nun, eventuell sind es auch die Sterblichen, die nie müde werden, sich gegenseitig die Rube einzuschlagen. Langfristig hinterlassen leichte Schläge auf den Kopf eben einen Dachschaden – siehe Muhammad Ali. In Age of Mythology tragen die Götter zumindest eine Mitschuld, wenn sich Griechen, Ägypter und Wikinger an

die Gurgel gehen. Die Unsterblichen finden Ihre Aktionen als Anführer einer der drei Völker nämlich ziemlich gut und unterstützen Sie tatkräftig. Vorausgesetzt, Sie haben sich vorher richtig eingeschleimt: Griechen müssen vor dem Tempel beten und Ägypter Monumente errichten. Die martialischen nordischen Götter wollen hingegen Blut fließen sehen, bevor sie Ihnen ihre Gunst schenken.

Die stressigen Huldigungen zahlen sich jedoch aus: Auf Ihr Geheiß vollbringen die Götter Wunder oder be-

schwören groteske Kreaturen, wie sie aus den klassischen Sagen und Mythen bekannt sind.

ORDENTLICH HOLZ VOR DER HUTTE

Ihr Volk lebt natürlich nicht nur von Luft und Mana. Wie in den Vorgängern müssen Sie weitere Rohstoffe ranchaffen: Sie benötigen Nahrung, Gold und Holz, um eine Basis aus dem Boden zu stampfen und eine Armee aufzustellen. Griechen und Ägypter bedienen sich dazu stationärer Nahrungsspeicher

Wie hart den Größen! Mit dem Hammer klopft er die Nachsten... Er gibt nur noch Probleme mit der Hygiene. Da kann schon mal ein Haar ins Essen fallen.



AUF DVD

Trojaner gefällig?

VIDEO: Odysseus und Arkantos demonstrieren, wie sie mit lästigen Trojanern fertig werden.



Die Ägypter errichten die beeindruckendsten Gebäude. Hilft ihnen aber auch nicht, wenn die Griechen mit einem Dutzend Kolossen aufmarschieren.

Der Holzesel ist dem Spielzeughersteller viel zu groß geraten. Darauf kann kein Mensch reiten. Den Trojanern hat das Ding trotzdem gut gefallen.



Alles andere als kopflos: Je länger eine Hydra kämpft, desto mehr Häupter wachsen dem Biest. Nur frisch aus dem Tempel hat die Sagenkreatur nur einen Kopf.



Ägyptisches Schlangengezücht versprüht Gift auf die Zentauren. Die wehren sich konventionell mit Pfeil und Bogen, während Helden im Nahkampf die Schuppentiere plätten.

und Vorratslager. Deutlich flexibel sammeln die Wikinger mit ihren mobilen Ochsenkarren Holz und Gold. Nahrung liefern – wie in *Age of Empires 2* – Felder, Fischgründe, Wild- oder Haustiere. Ein Großteil der Rohstoffe geht für Upgrades drauf: Jedes Volk entwickelt sich in drei Epochen. Neben neuen Einheiten, Gebäuden und Upgrades dürfen Sie eine zusätzliche Gottheit wählen. Götter geben extra Boni auf Einheiten, Wirtschaft oder Gebäude, gewähren jeweils ein Wunder und erlauben Ihnen, weitere mythische Krea-

turen im Tempel zu beschwören. Ähnlich der regulären Truppen sind die Fabelwesen an das jeweilige Volk angepasst: Auf griechischer Seite finden Sie nemeische Löwen, Hydras und Zentauren, die Ägypter schicken Skarabäen, Sphinxen und Mumien ins Feld; aus der nordischen Mythologie entstammen Trolle, Walküren und Feuerriesen.

GÖTTER SPIELEN FAIR

Strategisch funktioniert *Age of Mythology* ganz nach dem Stein-Schere-Blatt-Prinzip: Bogenschilder besiegen Infan-

teristen, die berittenen Truppen überlegen sind, dafür macht die Kavallerie Fernkämpfer sehr schnell platt. Mythische Einheiten schlachten gewöhnliche Sterbliche problemlos weg, dafür ziehen sie gegen Helden den Kürzeren. Apropos Helden: Hier unterscheiden sich die drei Völker extrem. Die Griechen verfügen über die mächtigsten Heroen. Dazu zählen so renommierte Sagengestalten wie Herakles, Odysseus, Ajax oder Perseus. Dafür kommen maximal vier auf einmal zum Einsatz. Ägyptische Helden bestehen aus dem Pharao

und einer beliebig großen Meute seiner Priester. Auf nordischer Seite übernehmen Hirsche die Rolle der Helden. Sie müssen ein sehr großes Aufgabenfeld erfüllen: Göttergunst gewinnen, gegen feindliche Fabelwesen kämpfen und alle Gebäude errichten. Bei Ägyptern und Griechen hingegen schaffen wie gewohnt einfache Arbeiter auf den Baustellen.

REISE DURCH DIE SAGENWELT

Schon fast im Stil von *Warcraft 3* spielt sich die Kampagne in *Age of Mythology*:



Im Wald, da sind die Räuu-äuber ... und gleich ein nordischer Holzfäller, inklusive seines Ochsenkarrens, weniger. Von irgendwas müssen die Halunken schließlich leben.



Super übersichtlich und genial strukturiert: Alle Götter, Gebäude, Einheiten, Upgrades und Wunder der Griechen auf einen Blick.

AGE OF MYTHOLOGY

VERGLEICH

WARCRAFT 3



AGE OF EMPIRES 2



AGE OF MYTHOLOGY



VÖLKER

92%

Mit Menschen, Nachtelfen, Orks und Untoten, vier sehr unterschiedliche Völker.

92%

Dutzende Völker, aber kaum Unterschiede! Ägypter oder Römer? Egal!

91%

Große Unterschiede der drei Völker und deren Unterguppierungen.

SZENARIOEN

94%

Tolle Story. Super Missionsdesign in vier aneinander gereihten Kampagnen.

74%

Auf Dauer eher eintönige Szenarien. Die Story kommt viel zu kurz.

91%

Sagenhafte Story mit Helden. Abwechslungsreiche Szenarien in der Kampagne.

TAKTIK

91%

Land- und Lufteinheiten, besondere Spezialfähigkeiten, besonders der Helden.

88%

Riesige Einheitenvielfalt und etliche Upgrades. Strategisch anspruchsvoll.

93%

Vorbildlich das Stein-Schere-Blatt-Prinzip umgesetzt. Wunder als Spezialeffekte.

MEHRSPIELERMODUS

93%

Ausgezeichnetes Balancing. Sehr gutes Mehrspielerangebot dank Battle.Net.

88%

Keine Balancing-Probleme. Viele verschiedene Aufbau-Strategien möglich.

92%

Enorme strategische Möglichkeiten und damit sehr abwechslungsreich.

SPIELSPASS

93%

Hier stimmt einfach alles. In der gesamten Kampagne kommt nie Langeweile auf.

88%

Veraltet, aber immer noch gut! Hauptmanko: die eher monotone Kampagne.

91%

Nur das Rollenspiel-Element der Warcraft 3-Helden fehlt. Ansonsten genial!

SPIELELEMENTE: Story, ROT = Aufbau; BLAU = Taktik

128 MB RAM

CPU mit 500 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 500 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 500 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 500 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 500 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 500 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 500 MHz	800x600x16	1.024x768x32

128 MB RAM

128 MB RAM

128 MB RAM

128 MB RAM

128 MB RAM

128 MB RAM

128 MB RAM

128 MB RAM

128 MB RAM

128 MB RAM

128 MB RAM

128 MB RAM

128 MB RAM

128 MB RAM

128 MB RAM

128 MB RAM

256 MB RAM

CPU mit 500 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 500 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 500 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 500 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 500 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 500 MHz	800x600x16	1.024x768x32
CPU mit 500 MHz	800x600x16	1.024x768x32

256 MB RAM

256 MB RAM

256 MB RAM

256 MB RAM

256 MB RAM

256 MB RAM

256 MB RAM

256 MB RAM

256 MB RAM

256 MB RAM

256 MB RAM

256 MB RAM

256 MB RAM

256 MB RAM

256 MB RAM

256 MB RAM

SKILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist Age of Mythology was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskelb stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCHSCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KAUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORUHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

Besonders wichtig für eine gute Performance ist vor allem die Menge des RAM-Speichers. Prozessor und Grafikkarte haben nur sehr begrenzten Einfluss auf die Leistung. Unter 128 MB RAM geht gar nichts und selbst damit nicht viel. Für anständiges Spielvergnügen müssen es schon 256 MB RAM sein. Erst ab 512 MB RAM kann man von einem wirklich flüssigen Spiel sprechen. Mehr als 512 MB bringen hingegen kaum noch Verbesserungen.

PRO & CONTRA

- + Völker mit unterschiedlicher Spielweise
- + Helden und dichte Story in der Kampagne
- + Dichte Atmosphäre
- + Einfache Bedienung
- + Fein abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- + Extrem lange Spielzeit
- + Automatische Formationen
- Öde „Sprachausgabe“ der Einheiten
- Formationen lösen sich zu schnell auf
- Außer den Wundern keine Spezialeffekte

FAZIT



TANJA BUNKE

Uihh, es wuselt wieder auf meinem Bildschirm. Und das ziemlich kräftig mit Fabelwesen und Göttern. Ganz nach meinem Geschmack. Mit den Wundern, die ich bewirken kann, erinnere mich Age of Mythology beinahe an den Echtzeitstrategie-Klassiker Populous. Aber auch nur beinahe. Denn schließlich kann ich meine Götter-Zauber nur ein einziges Mal einsetzen. Schade eigentlich. Was mich hingegen wirklich wurmt, sind meine Helden. Die nutzen ihre Spezialfähigkeiten nach Göttdünken und nicht etwa, wenn es für den Erfolg meiner Mission ratsam wäre. Bei einem solch gut gelungenen Titel kann man diesen kleinen Makel jedoch verzeihen. Fazit: Liebhaber des Genres sollten sich AoM nicht entgehen lassen.

Als Arkantos, der Held von Atlantis, helfen Sie den Griechen, Troja zu erobern, jagen marodierende Ägypter zurück ins Reich der Pharaonen und stoßen schließlich durch die Unterwelt bis in nordische Gefilde vor. Auf Rollenspiel-Elemente haben die Ensemble Studios dabei komplett verzichtet. Helden entwickeln sich nicht weiter. Einige Heroen verfügen über spezielle Fähigkeiten, setzen diese aber nur automatisch und nicht immer vorteilhaft ein. Die einzigen Zauber, die Sie als Spieler direkt auslösen dürfen, sind von den Göttern gewährte Wunder und das sind maximal vier pro Einsatz. Trotzdem gestaltet sich die Kampagne als abwechslungsreich und spannend. Zwischensequenzen in der Spielgrafik treiben die Story voran. Nur dann bekommen Sie die echte Sprachausgabe zu hören. Denn ansonsten geben Einheiten aus dieser Serie bekanntlich nur Grunzlaute von sich.

DAS IST JA EINFACH

Durchweg erfreulich präsentiert sich die neue Grafik-Engine, erstmals vollständig dreidimensional. Sie dürfen zoomen und die Kamera drehen, jedoch nicht den Ansichtswinkel verändern. Die Minikarte dreht sich automatisch mit. Selbst der auf dem



Der Schmiedegott Hephaistos macht es möglich, goldene Kolosse zu bauen. Die stampfen Feinde und Gebäude ungespitzt in den Boden.



Verkehrte Welt: Drehungen des Ansichtswinkels sind glücklicherweise unnötig, weil dabei die Orientierung verloren geht.

Radar angezeigte Sichtbereich verändert sich mit Ihren Kameramanovern. Eine ganz hübsche Spielerei, aber eben nicht viel mehr. Denn dieses Feature wird ähnlich wie in *Warcraft 3* vermutlich niemand nutzen. Es sei denn einmal am Anfang, um die quadratische Minimap von der Spitze auf eine Seite zu kippen. Berge generieren keine toten Winkel, die einen Dreh der Perspektive erfordern

wurden. Einheiten hinter Gebäuden scheinen einfarbig durch. Das sieht zwar nicht besonders hübsch aus, ist dafür aber höchst praktisch. *Age of Mythology* darf sich einer leicht erlernbaren und auch später sehr angenehmen Steuerung rühmen. Hier kämpfen Sie tatsächlich nur mit den Gegnern und nicht mit der Eingabe Ihrer Befehle.

ALEXANDER GELTENPOTH



FAZIT

ALEXANDER
GELTENPOTH

Ein hartes Gerangel um die Genrespitze, so liebe ich das! Besonders positiv fallen die Szenarien auf, in die das Team um Bruce Shelley so viel Geschichte und Abwechslung gepackt hat. Das garantiert Einzelspieler Spaß! Die enormen strategischen Möglichkeiten sorgen langfristig für Freude: Speziell in Gefechten übers Internet sollten Sie sich auf etliche heimtückische Tricks gefasst machen. Wenn jetzt noch die Einheiten eine vernünftige Sprachausgabe statt der Grunzlauten wie in *Age of Empires 2* hätten, wäre ich wunschlos glücklich.

AGE OF MYTHOLOGY

MINDESTENS:
P400, 128 MB
RAM, 1,2 GB HD,
Win95
SINNVOLL:
P1.000, 512 MB
RAM, 32 MB
Grafik

GENRE: Echtzeitstrategie
PREIS: Ca. € 60,-
ENTWICKLER: Ensemble Studios
VERTEILTER: Microsoft
INTERNET: www.ageofmythology.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: 14.11.2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Deathmatch, Team-Deathmatch,
Weltwunder-Rennen; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 12 Spieler
INTERNET: 12 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 86%
STEUERUNG 80%
GRAFIK 91%
SOUND 92%
MEHRSPIELER 92%

EINZELSPIELER

91%

HERAUSRAGEND - Echtzeitschlachten im sagenumwobenen Altertum

Die Renovierungsmaßnahmen der neuen Regierung in Berlin finden keine ungeheilte Zustimmung.

Dank eines kleinen Zwischenfalls auf einem russischen Atom-U-Boot haben sich alle Hafenarbeiter in Christbaumkugeln verwandelt.

Spannender als Fernsehen, aber kein Job für Sesselstarrzer in der Einsatzkontrolle hatten die alle.

Rette mich, du Held!

Auch virtuelles Leben kann hart sein. Als Einsatzleiter von Feuerwehr, Polizei und Notarzt versuchen Sie sich in EMERGENCY 2 als Katastrophen-Schutzengel.

Nach dem Tutorial befördert Sie der Bürgermeister zum Boss der städtischen Sicherheitskräfte. Ein lauer Job, bei dem Sie im Polstersessel auf die Rente warten? Mitnichten! Wer hätte auch wissen können, dass in naher Zukunft 25 Katastrophen Ihren Überwachungsraum heimsuchen? Die Palette reicht von einer Geiselnahme in der Bank über die Explosion auf 'nem Atom-U-Boot bis hin zum Meteoriteneinschlag in der Innenstadt. Auch ein Schnellzug verunglückt – Eschede lässt grüßen.

WEN SCHICKE ICH BLOSS?

Um alle Schäden so gering wie möglich zu halten, koordinieren Sie mehr als 40 Rettungseinheiten. Bösen Buben rücken Sie mit Schuppos und Scharfschützen zu Leibe, Brände bekämpfen Sie mit Löschpanzern, Flugzeugen und Drehleiterfahrzeugen. Beispiel gefällig? Nach dem Crash eines Tanklastzuges auf der Auto-

bahn regeln Sie zunächst den Verkehr, um Folgeunfälle zu vermeiden. Dann sorgen Rettungshubschrauber für den Abtransport der Verletzten, Feuerwehrleute bergen Autowracks und Psychologen kümmern sich um Unfallopfer. Schließlich schafft eine Armada von Abschleppvehikeln den Schrott von der Straße. Die Einsatzmöglichkeiten aller Fahrzeuge und Retter sollten Sie genau kennen. Zudem müssen Sie zügig vorgehen, denn alle Missionen unterliegen einem engen Zeitlimit. Trödeln Sie herum, hilft nur das Laden des letzten Spielstandes. Zum Glück dürfen Sie jederzeit speichern.

HÜBSCH, ABER SAUSCHWER!

Im Vergleich zum Vorgänger gibt's nicht nur mehr Einheiten, sondern auch eine aufgebohrte Optik zu bestaunen. Die Iso-3D-Grafik gefällt durch Tag-und-Nacht-Wechsel, Wettereffekte sowie stufenlose Zooms. Der Preis: Ihr

Rechenknecht wird stark gefordert, Ruckler sind nicht auszuschließen. Die Spielsteuerung geriet knifflig. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über einen Blaulich-Kollegen, öffnet sich per Rechtsklick ein Untermenü. Daraus wählen Sie einzeln die Aktionen für Ihren Retter aus. Da in späteren Missionen Hunderte von Helfern unterwegs sind, artet das schnell in eine Klickorgie aus. Dennoch sorgen die abwechslungsreichen Missionen von *Emergency 2* für ein Motivations-Plus.

CHRISTIAN BIGGE

FAZIT

CHRISTIAN BIGGE

Ich taue nicht zum Retter! Nicht dass es mir an Mut fehlen würde, mich in virtuelle Flammenmeere zu stürzen oder Terroristen auszuschalten. Nein, aber ich verhaspele mich regelmäßig bei der Koordination der Einheiten – jedenfalls in den späteren Szenarien. Die sind nämlich verdammt knifflig und mit einem sehr engen Zeitlimit ausgestattet. Hardcore-Strategen dürften nicht zuletzt aufgrund der spannenden Thematik Spaß mit *Emergency 2* haben. Alle anderen sollten aufpassen, dass sie sich nicht die Finger verbrennen.

EMERGENCY 2

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 430 MB HD, Win95
GENRE: Echtzeitstrategie
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: 16 Tons Entertainment
VERTRIEB: Take 2
SINNIG: P 700, 128 MB RAM, 16-MB Grafikkarte
INTERNET: www.emergency2.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Ende Oktober 2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
 Nix geht! Sie sind Einsatzleiter, also kümmern Sie sich um alles alleine.

PC: 1-Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

GUT – Spannende, aber ganz schön happige Klickorgie für virtuelle Retter

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 81%
STEUERUNG 81%
GRAFIK 81%
SOUND 81%
MEHRSPIELER 81%

EINZELSPIELER

74

WORLD WAR II

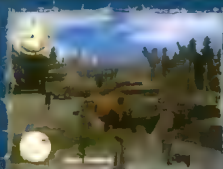
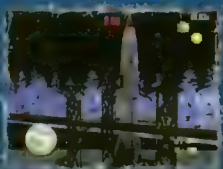
PRISONER OF WAR™

Du musst entkommen. Und die Wahrheit mit Dir.



PlayStation 2

PC
CD
ROM



Erfülle deine Mission, enthülle den Plan, rette dein Land.

Abgeschossen über dem Kriegsgefangenenlager Stalag Luft III wirst Du selber dort interniert. Lernst die Lager-Routine kennen. Und merkst bald, dass hier mehr als Dein Überleben auf dem Spiel steht. Ein anspruchsvolles 3rd-Person Action-Adventure, das auf simples Rungeballere und brutale Gewalt verzichtet. Mut, Intelligenz und Einfallsreichtum sind Deine einzige Chance, den Lauf der Geschichte zu bewahren.

Codemasters™

GENIUS AT PLAY™

Regel Nummer 1: Im Gefängnis nicht nach der Seite blicken!

Flüchtige Freuden

Bei PRISONER OF WAR sollen Sie auf leisen Sohlen den Krauts entfliehen. Das macht eine Menge Spaß. Jedenfalls am Anfang.

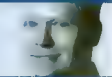
Die Bibel neu interpretiert: Wer dem leuchtenden Stern folgt, findet zwar nicht den Messias, aber wenigstens 'ne Buddel Wein.

Als Elvis Presley (rechts) Deutschland seinen Militärdienst leistete, war er noch nicht so fett wie Ahmet Iscitur.

(Der Spinnst?) Er wird in einem Zimmer neben der Gefangenenzentrale untergebracht. Dort ist werden unterrichteten nicht mit dem eigenen Wachen. Als Quäntchen können Sie sich auch an den Lager und die Wachen in funktionale Gefangenenzentrale gewöhnen, muss das sein. Versteht.

Fazit

BENJAMIN BEZOLD



Prisoner of War macht Spaß und ist spannend. Ungefähr die ersten zwei Stunden lang. Danach fällt die Motivationskurve rapide ab. Zwar sind die Missionen durchaus abwechslungsreich. Das ewig gleiche Spielprinzip ermüdet aber sehr. Ständig nur an Wachen vorbeischießen, ab und zu mal etwas sabotieren – das war's. Und Erfolgserlebnisse? Die gibt es schlichtweg nicht. Kaum sind Sie frei, sind Sie schon wieder drin im Bau.

überaus nützliche Gegenstände und Schlüssel. Die wiederum „bezahlen“ Sie mit gestohlenen Waren, etwa Zigaretten oder Weinflaschen, die Sie bei Ihren Streifzügen im Lager den Deutschen entwendet haben. Aber Vorsicht! Werden Sie bei den heimlichen Eskapaden erwischt, landen Sie im Bau und sind erstmal sämtliche Objekte los.

GEWALTFREI

Gespielt wird *Prisoner of War* aus der Verfolgerperspektive. Ihr Charakter kann rennen, über Zäune klettern, schleichen, sich unter Autos verstecken, durch Schlüssellocher gucken oder Wachen durch Steinewerfen ablenken. Pixelfeinde niederschlagen, geschweige denn erschießen, dürfen Sie bei diesem Action-Adventure nicht. Hier ist vor allem perfektes Timing beim Ausstricksen der Nazis gefragt. Ist Ihnen endlich die Flucht

aus dem Lager geglückt, fangen Sie die Deutschen kurz darauf wieder ein und ein neues der fünf Kapitel beginnt. Wieder in einem Gefangenenlager. Wieder ohne Ausrüstung. Dafür mit noch schärferen Sicherheitsvorkehrungen. Auf Dauer ist das etwas eintönig. Zumal die künstliche Intelligenz der Wachen alles andere als herausfordernd ist. Und die Grafik? Die ist ziemlich veraltet. BENJAMIN BEZOLD

PRISONER OF WAR

MINDESTES:
P 500, 128 MB
RAM, 800 MB HD,
Win98
SINNVOLL:
P 800,
756 MB RAM

GENRE: Action-Adventure
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Videogames
VERTEIL: Codemasters
INTERNET: www.codemasters.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Gemeinsam wird nicht geschlichen.
Das macht zu viel Krach.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: – Spieler
INTERNET: – Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

72

CUT – Gelungene Konsolenumsetzung, aber ohne Langzeitmotivation

Die erfrischendsten Spiele & Preise des Jahres! Der Winter kann kommen!



AquaNox
Geniale U-Boot-Action,
eingebettet in eine
fantastische Science-
Fiction-Geschichte.

€14.99*



**IndustrieGigant
VerkehrsGigant**
Die zwei Aufbauklassiker
im Doppelpack zum
absoluten Wahnsinnspreis.

€9.99*



Zax
Nonstop-Action-/Abenteuer-
Spiel in einer außerirdischen
Welt voller Geheimnisse und
Herausforderungen.

€9.99*



World War III
Amerika, Russland und der
Irak kämpfen um die letzten
Ölreserven. Ein 3D-Echtzeit-
strategie-Spiel vom Feinsten.

€9.99*



Rally Trophy
Die Rennsimulation begei-
stert durch 11 verschiedene,
bis ins Detail nachgebaute
Rallye-Klassiker.

€19.99*



RIM
Dieses Strategiespiel glänzt
durch ein absolut neuartiges
Spielsystem, das von
Bernhard Ewers, dem Vater
der Battle Isle Serie,
entwickelt wurde.

€9.99*



S.W.I.N.E.
Das ultimative Echtzeitstrat-
egie-Spiel zum Durchbeißen
mit hohem Spaßfaktor.

€14.99*



ETHERLORDS
Mit Magie zum Sieg – in dem
rundenbasierenden, umfang-
reichen Strategiespiel der
Extraklasse.

€19.99*



Car Tycoon
Die Automobilindustrie der
50er Jahre lebt in dieser
Wirtschaftssimulation
wieder auf.

€14.99*



Dominion Wars
In diesem Echtzeit-Strategie-
Hit aus dem Star-Trak-
Universum werden
gewaltige Schlachten in
taktischen Weltraum-
Gefechten ausgetragen.

€14.99*

Für Jeden Etwazz!!!

* Unverbindliche Preisempfehlung



Sensationsfund am Nil: Archäologen entdeckten in unmittelbarer Nähe der Pyramiden eine 5.000 Jahre alte Rennstrecke.

Wie sich die Zeiten ändern. Früher war F1-Champ Jacques Villeneuve in diversen Rennsimulationen aus Lizenzgründen nur als „Driver X“ bekannt, heute ist der Schumi-Hinterherfahrer Namensgeber für ein eigenes Rennspiel. Dort hat er eine großartige Vision: In naher Zukunft gibt es nur noch eine Rennserie. Seine Rennserie. Dort fährt man schneller als in der Formel 1, die Rennwagen sind nahezu

unkaputtbar, sehen obendrein richtig schick aus und ein Regelwerk ist praktisch nicht vorhanden.

RASANTE RASEREI

Mit futuristischen und 400 Sachen schnellen Sportflitzern dürfen Sie über elf Strecken brettern. Die abwechslungsreiche Bandbreite reicht vom Rundkurs um den Eiffelturm bis zum Pyramidenrennen in Gizeh. Geht die Steuerung der arcadelastrigen Raserei noch erfreulich leicht von der Hand, gibt die Fahrphysik so manches Rätsel auf. Speziell die Kurvenlage der Rennwagen ist reichlich abenteuerlich. Auch die Intelligenz der Computergegner ist keinesfalls perfekt, oftmals schießen die sich nämlich einfach gegenseitig von der Strecke. Hobby-Schrauber können ihre PS-Geschosse zwar tunen, bemerkbar machen sich diese Änderungen allerdings kaum. Wer einen kurzweiligen Action-Racer für die Mittagspause sucht, wird mit *Speed Challenge* aber trotz der Mankos gut unterhalten. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Einsteigen, anschallen, losfahren – Jacques Villeneuves Rennspiel ist ein ganz passabler Zeitvertreib für Gelegenheitsfahrer. Mehr aber auch nicht. Rennsport-Fetischisten dürften mit dem Arcade-Racer nur bedingt glücklich werden. Zu beschränkt sind die fahrerischen Möglichkeiten und langfristigen Herausforderungen – an einem Nachmittage hat man alle Strecken gesehen.

Aun mach' mal voran!

Die Pyramiden sind die Fahren-die. Ein endlich mal ein bisschen schneller, glückt der Fahrer. Der Fahrer von PS und bastelt sich ein eigenes PS-Rennspiel.



Welcher Völldepp hat hier das Licht ausgeknipst? Der Radar am rechten Bildschirmrand zeigt übrigens alle anderen Fahrzeuge an.



So sieht's aus, wenn sich zwei fette Kamele gleichzeitig durch ein Nadelöhr zwängen.

SPEED CHALLENGE

MINDESTENS:
P 400, 64 MB RAM,
580 MB HD, Win9x

GENRE:
Rennspiel

PREIS:
Ca. € 30,-

ENTWICKLER:
Ubi Soft

VERTEILER:
Ubi Soft

INTERNET:
www.jvracingvision.com

SPRACHE:
Deutsch

USK-FREIGABE:
Ohne Altersbeschränkung

TERMIN:
Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Bis zu acht Spieler stürzen sich in den Geschwindigkeitsrausch.

PC: 1 Spieler

NETZWERK: 8 Spieler

INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

66

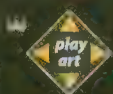
BEFRIEDIGEND – Schneller und unkomplizierter Funracer für zwischendurch!

ANSTOSS4

Der Fußballmanager
International



**AB 15. NOVEMBER
AUF IHREM PC**





dürfen Sie vier unterschiedliche schwierige Turniere im Einzel oder Doppel bestreiten. Im spagigen Karriere-Modus müssen Sie sich dagegen als unbekannter Spieler vom letzten Platz der Weltrangliste auf den Tennis-Olymp ballern.

SCHLAG AUF SCHLAG

Mit von der Partie sind 200 fiktive Computergegner, allesamt mit besonderen Stärken und Schwächen ausgestattet. Gezockt wird in 24 schicken 3D-Arenen in aller Welt. Die Sportler sehen nicht nur dank ihrer offiziellen FILA-Outfits schick aus. In erster Linie sorgt die Motion-Capturing-Technologie für butterweiche Animationen und Realismus. Prima! Weniger gut: So mancher Computergegner verhält sich ähnlich schlaue wie einst Boris Becker in einer Londoner Wäschekammer. Auch die Steuerung ist zu schwammig. Manchmal scheint es fast so, als hätte der Digi-Athlet gerade keinen Bock, auf alle Eingabebefehle zu reagieren. Solcherart Trotz lässt einen schon mal frustriert ins Gamepad beißen. Etwas mehr spielerisches Feintuning hätte der ansich sehr ordentlichen Tennis-simulation also gut zu Gesicht gestanden. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

FILA World Tour Tennis hat eigentlich alles, was ein gutes Tennisspiel ausmacht. Blöd nur, dass so mancher Computergegner seinen IQ offensichtlich in der Umkleidekabine vergessen hat und die Steuerung ein wenig unpräzise geriet. Das gibt Abzüge in der B-Note – und sorgt dafür, dass Empires Virtua Tennis nach wie vor die erste Wahl für Anhänger des weißen Sports bleibt.

Nein, nicht so! Auch Sadsisten dürfen allerdings bei FILA WORLD TOUR TENNIS ohne Gewissensbisse auf gelbe Filzkugeln losdreschen.

Irgendwie kurios. Da geht der Tennissport speziell in Deutschland nicht mal mehr am Stock. Nein, er sitzt bereits im Rollstuhl – dennoch erscheinen fast monatlich neue Tennisspiele. Im Oktober machen Sie bei FILA World Tour Tennis Jagd auf den gelben Filzball. Und das Spiel kann sich sehen lassen. Im Arcade-Modus

FILA WORLD TOUR TENNIS

MINDESTENS:
P 400, 64 MB RAM,
250 MB HD, Win9x

SINNVOLL:
P 850, 128 MB RAM

GENRE: Sportspiel
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Hokus Pokus
VERTRIEB: THQ
INTERNET: www.tbq.de
SPRACHE: Englisch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Bis zu vier Spieler prügeln sich am PC
die Balle um die Ohren.

PC: 4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

68

BETRIEDIGEND – Ordentliche Tennissimulation mit kleineren Mängeln!



CONFLICT DESERT STORM™



WER WIND SÄT,
WIRD STURM ERNTEN.

Der Golfkrieg wurde durch clevere Strategie, präzise
Zugriffe und besonders eine Spezies von Soldaten
gewonnen: die Schattenkrieger britischer SAS und
amerikanischer Deltaforce. Dieser 3rd Person Action-
Shooter kombiniert das Beste aus der Welt geheimnis-
umwitterter Spezialkräfte mit realistisch ausgefeiltem
Gameplay und überdurchschnittlich hohen Gegner-
KI. Ein visuelles Feuerwerk, das dich in einen Helden, Krieger
Oder Dein Leben.



PlayStation 2

PC
CD
ROM



- Sechs neue Golfkurse
- Vier verschiedene Schlagarten inklusive Echtzeit-Schwung
- Mit Kursdesigner von Arnold Palmer
- Umfangreiche Mehrspieler-Optionen
- Fotorealistische, aber sehr statische Spielgrafik

Super! In diesem kanadischen See ist der Mount Everest abgesenkt.



Immer rein damit!

Sie sind ein Frauentyp und treffen immer voll ins Schwarze? Dann zeigen Sie bei LINKS LS 2003 mal, ob Sie auch mit kleinen Bällchen zielsicher umgehen können.

Gleich zwei Jahre Zeit haben sich die Entwickler der Microsoft Game Studios (vormals Access) gegeben, um der meistverkauften Golfserie der PC-Historie neue Impulse zu verleihen. Auf den ersten Blick lassen sich die Neuerungen aber an einer Hand abzählen. Die drei bereits bekannten Schlagarten (siehe Kasten) wurden um den Echtzeit-Schwung erweitert. Immerhin: Die neue Prügelei, bei der Sie allein durch korrekt dosiertes Mausgeschiebe Tempo und Richtung des Golfballs bestimmen, funktioniert erstaunlich exakt, erfordert aber eine lange Einarbeitungszeit. Besonders das Putten – für Laien: das Einlochen des Balles vom Grün aus – ist sauschwer. Wie gut, dass man mithilfe des neuen „Grün-Analysators“ die Löcher vor dem Schlag so einfach „lesen“ kann wie einen Roman von Heinz G. Konsalik. Erfreut dürfen wir auf jeden Fall feststellen, dass Ballphysik und Steuerung der Simulation über jeden Zweifel erhaben sind, egal für welche Schlagart Sie sich entscheiden.

JAWOHL, ES FLUTSCHT!

Bällchen dreschen dürfen Sie auf sechs mitgelieferten Kursen. Für Fans: Es handelt

sich um die abwechslungsreichen Anlagen von Cambrian Ridge, Kauri Cliffs, Skeleton Coast, Gleneagles, Cabo del Sol und den Otsego Club. Das sagt Ihnen nichts? Ist auch egal, denn alte Links-Kurse lassen sich problemlos in das Spiel einbinden, so dass Sie – entsprechende Zusatz-CDs vorausgesetzt – inzwischen über 40 Kurse zocken können. Nützlich ist das vor allem, wenn Sie eine Karriere erstellen möchten, bei der Sie eine ganze Saison lang um virtuelle Preisgelder kämpfen. Allerdings messen Sie sich dabei hauptsächlich mit Fantasie-Profis, mit Jesper Parnevik, Sergio Garcia, David Toms und Annika Sorenstam haben es lediglich vier bekannte Pros ins Spiel geschafft.

DAS MULTIMEDIA-FOTOALBUM

Leider gibt's noch weitere Kritikpunkte: Okay, die einzelnen Kurse sehen fantastisch aus und dank umfangreicher Recherche der Entwickler steht jeder Baum und selbst der kleinste Busch genau da, wo er hingehört. Aber warum zum Teufel bewegen sich die hübschen Blätter und Gräser nicht im Wind? Noch nicht einmal der Sand spritzt nach einem

Alles rund um Film, Musik, Personality & Fun!

Poster



G-743.850 / € 7,89
XXX
Größe 70x100cm



G-514.880 / € 7,69
AMERICAN HISTORY X
Größe 70x100cm



G-743.750 / € 7,69
BLADE II
Größe 70x100cm



G-753.790 / € 7,69
STAR TREK - NEMESIS
Größe 70x100cm



G-755.690 / € 7,69
WARCRAFT III
Größe 64x90cm



G-747.080 / € 6,99
SHAKIRA
Größe 61x86cm



G-734.380 / € 6,69
MALDIVE MORNING
Größe 91x61cm



G-753.070 / € 7,69
LORD OF THE RINGS:
THE TWO TOWERS
Größe 68x98cm



G-753.084 / € 7,69
LORD OF THE RINGS:
THE TWO TOWERS
FRODO
Größe 68x98cm



G-753.075 / € 7,69
LORD OF THE RINGS:
THE TWO TOWERS
LEGOLAS
Größe 68x98cm



G-753.086 / € 7,69
LORD OF THE RINGS:
THE TWO TOWERS
GANDALF
Größe 64x90cm



Noch mehr zu „Der Herr der Ringe“ in unserem Online-Shop!
www.closeup.de

Z-736.280 / € 19,90
DER EINE RING
Ringgröße 55
mit Halskette, innen und außen graviert!



G-713.060 / € 6,99
CONTEMPLATION
Größe 86x61cm



G-560.100 / € 6,99
COCA COLA
Größe 100x70cm

Perfekt für's Auto!



Z-754.490 / € 7,50
NULA GIRL WACKELFIGUR
ca. 17cm Basis
mit Klebeband zur Befestigung im Auto, etc.



Z-717.880 / € 21,95
AC/DC - ANGUS YOUNG
Gesamtgröße ca. 26cm



Z-731.030 / € 19,95
IRON MAIDEN 'EDDIE'
Gesamtgröße ca. 18cm



Z-531.370 / € 18,90
THE CROW
Movie Mamecs II
Größe ca. 16cm



Z-716.650 / € 17,90
TERMINATOR T-600
(ARNOLD)
Movie Maniacs IV
Größe ca. 18cm



Z-723.350 / € 24,90
TUPAC
Größe ca. 16cm

Kalender 2003



L-750.010 / € 9,99
SARAH M. GELLAR
Größe 30x42cm



L-750.230 / € 9,99
MARILYN MANSON
Größe 30x42cm



L-750.030 / € 9,99
ANGELINA JOLIE
Größe 30x42cm



L-750.210 / € 9,99
KYLIE MINOQUE
Größe 30x42cm

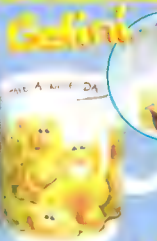


ASCHENBECHER
Material: Kunstharz

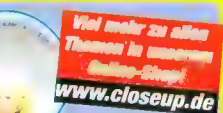
Z-734.470 / € 11,90
„LEGALISE NOW“
Höhe 12,5cm



Z-734.490 / € 11,90
„WEEDIN' ME GARDEN“
Größe 12x12cm



Z-727.700 / € 6,69
HAVE A NICE DAY



L-752.680 / € 15,90
LUIS ROYO
Größe 30x30cm



L-750.220 / € 9,99
LINKIN PARK
Größe 30x42cm



L-750.160 / € 9,99
BRITNEY SPEARS
Größe 30x42cm

Blechschilder



B-724.920 / € 8,29
BIER UNSER
Größe 17x22cm



B-707.750 / € 12,90
SPAGHETTI
Größe 40x60cm



B-707.790 / € 12,90
NESTLÉ
Größe 40x60cm



B-752.090 / € 7,99
GERMANY



E-746.000 / € 7,99
BOB MARLEY-FREEDOM



E-746.030 / € 7,99
US-FLAG

Fahnen mit Befestigungsmechanismus

Fußball Manager Fun

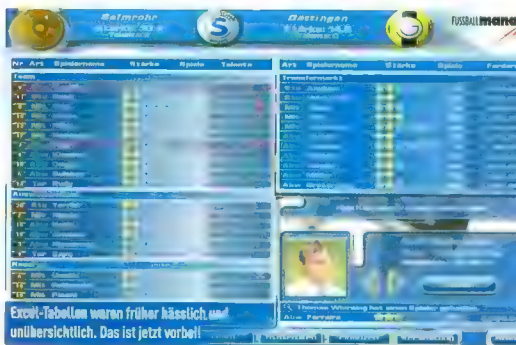
Anders Trend heißt nicht nur ein tuffiges Homo-Magazin auf RTL, sondern ist auch das Motto des neuesten Machwerks der Bundesligamanager-Macher von Heart Line. Die feierten zuletzt mit dem Kicker Fußballmanager 2 Erfolge und finden das Anderssein offenbar schick. Wo andere Manager mit immer neuen Optionen wuchern, beschränkt sich Fußballmanager Fun aufs Wesentliche. Und das ist nicht gerade viel. Ihre Karriere starten Sie in einer von neun Fantasie-Ligen. Die Aufstellung verzichtet auf jeglichen Schnickschnack und erlaubt Ihnen lediglich, Ihre Spieler zwischen Team- und Reservebank hin und her zu schieben, wohingegen Sie sich im Taktikmenü für eines der wenigen Spielsysteme entscheiden. Genauso schmal kommen auch die Menüpunkte Werbung, Finanzen und Stadion daher.

Selbst die angestaubten Iso-Spielszenen von Heart Lines Kurt bieten so gut wie keine Eingriffsmöglichkeiten mehr. Die positive Kehrseite des FDH-Managers: Er ist herrlich unkompliziert, verdammt einsteigerfreundlich und somit gerade für Neulinge ein gefundenes Fressen. Die schreckt der spielerische Tiefgang ähnlicher Titel oftmals ab. **CHRISTIAN SAUERTEIG**

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Wer langfristigen Spielspaß und Herausforderungen sucht, wird mit dem Fußballmanager Fun kaum glücklich – zu eintönig und optionsarm ist das Geklicke durch die schmalen Menüs mitsamt den dürftigen 2D-Spielszenen. Manager-Neulingen mag's dennoch gefallen.



Excel-Tabellenn waren früher hässlich und unübersichtlich. Das ist jetzt vorbei

FUSSBALL MANAGER FUN

MINDESTENS:
P 300, 64 MB RAM,
410 MB HD, Win9x

SINNVOLL:
P 800,
128 MB RAM

GENRE: Wirtschaftssimulation
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Heart Line
VERTRIEB: JoWood
INTERNET: www.fussballmanager-fun.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Vier Manager-Lehrlinge hospitulieren
gemeinsam an einem PC.

PC: 4 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 6,5
STEUERUNG 8,5
GRAFIK 5,5
SOUND 5,5
MEHRSPIELER 5,5

EINZELSPIELER

60

AUSREICHEND – Fußballmanager Light: Weniger ist nicht immer mehr!

Empire Earth Add-on

Im Geschichtsunterricht sind Ihnen vielleicht nicht nur die Füße eingeschlafen, wenn's ums antike Rom ging. Schwamm drüber! Beim Add-on Zeitalter der Eroberungen geht's spannender zu. Weil's ordentlich auf die Mütze gibt und Sie die Menschheitsgeschichte bis in die ferne Zukunft mitgestalten. In den drei Kampagnen unterstützen Sie zunächst das aufstrebende Rom. Sie kämpfen später im 2. Weltkrieg im Pazifik. Und Sie entscheiden in einem hypothetischen Sci-Fi-Szenario über die Zukunft Asiens bis ins 23. Jahrhundert. Nach dem Nanozeitalter beginnt das neue Weltraumzeitalter, in dem Satelliten, Raumschiffe und Kolonien auf dem Mars im Mittelpunkt stehen. Stainless Steel legte bei den Kampagnen mehr Wert auf Story und Atmosphäre. Dafür treten Aufbau und Taktik etwas in den Hintergrund und der Schwierigkeitsgrad hat sich im Vergleich zum Hauptprogramm leicht verringert. Zeit-

alter der Eroberungen bietet alles, was ein Add-on haben sollte: zusätzliche Einheiten, Gebäude und Zivilisationen. Die Völker unterscheiden sich stärker und besitzen mindestens eine spezielle Fähigkeit. Ob das veränderte Balancing das Gleichgewicht im Mehrspielermodus eher stört als fördert, wird erst ein längerer Praxistest zeigen. Der überzeugende Inhalt kann aber den für ein Add-on hohen Preis kaum rechtfertigen. **ALEXANDER GELTENPOTH**

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

In der Kampagne ist das Mehr an Story sehr willkommen, schließlich bieten freie Spiele gegen den Computer genug Aufbau und Taktik. Trotzdem ist das Zeitalter von Empire Earth abgelaufen – und das von Age of Mythology bald angebrochen...



Römische Kampftaktik: In überpeinlichen Superman-Capes antreten und die Barbaren lachen sich lat.

EMPIRE EARTH ADD-ON

MINDESTENS:
P 350, 64 MB RAM,
570 MB HD, Win98

SINNVOLL:
P 800,
256 MB RAM,
Geforce 2 GTS

GENRE: Echtzeitstrategie
PREIS: Ca. € 33,-
ENTWICKLER: Stainless Steel
VERTRIEB: Vivendi
INTERNET: www.sierra.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: 31. Oktober

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Deathmatch, Team Deathmatch,
Turnier, 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

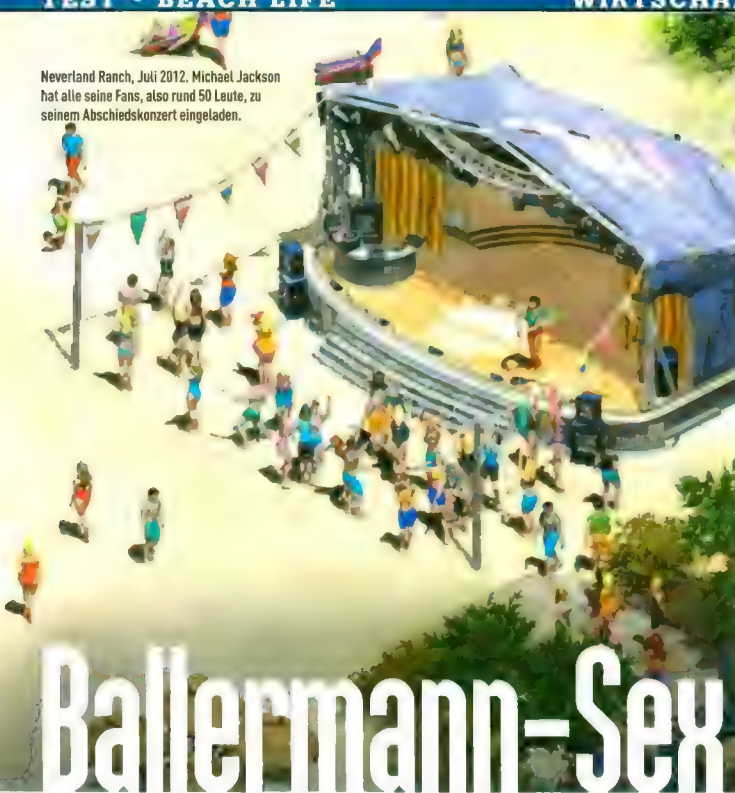
PREIS/LEISTUNG 1,5
STEUERUNG 1,5
GRAFIK 1,5
SOUND 1,5
MEHRSPIELER 1,5

EINZELSPIELER

82

SEHR GUT – Typisches Add-on mit langer Spielzeit, aber sehr teuer

Neverland Ranch, Juli 2012. Michael Jackson hat alle seine Fans, also rund 50 Leute, zu seinem Abschiedskonzert eingeladen.



Ballermann-Sex

BEACH LIFE macht Sie zum Chef Ihres eigenen Ferienclubs. Und dort geht es fast so heiß zu wie auf der berühmtesten Vergnügungsmeile auf Mallorca.

Wer Cluburlaub bucht, weiß, worauf er sich einlässt. Insofern müssen Sie dem meist partywütigen und trinkfesten Volk, das zweimal täglich per Schiff, Flugzeug oder Bus in Ihrem Ferien-Resort ankommt, auch einiges bieten. In bekannter Theme Park-Manier bauen Sie aus einer Perspektive von schräg oben gesehen Hotels, Bungalows, Beach-Bars, Restaurants, Duschen, Open-Air-Discos, Swimming-pools und diverse andere Einrichtungen, die Ihre Gäste bei Laune halten. Dazu stellen Sie ein paar Handwerker, Putzfrauen, Sicherheitsleute sowie braun gebrannte *Baywatch*-Beautys (damit keiner ertrinkt) und der Laden läuft.

HÖLLE, HÖLLE, HÖLLE

Sind die ersten Übungs-Missionen noch relativ einfach,

wird es mit zunehmender Spieldauer kniffliger. So müssen Sie beispielsweise ein ödes Eiland mit gefährlichen Strömungen zum besten Feriendomizil machen oder in kurzer Zeit möglichst viele zufriedene Urlauber in Ihre völlig heruntergekommene Anlage locken. Computergegner, die gleichzeitig um die Gunst der Urlauber buhlen, sind allerdings nicht mit von der Partie.

ZEIG DOCH MAL DIE MOPSE

„Ole, wir fahr'n in'n Puff nach Barcelona, olé olé“, grölen die digitalen Party-Urlauber zwar nicht. Sonst unterscheidet sie aber nicht viel von den peinlichen Holidrio-Touristen der Wirklichkeit, die regelmäßig unser 17. Bundesland besetzen. Sie besaufen sich, tanzen die ganze Nacht und flirten auf Teufel komm raus. Ein

Mausklick genügt und Sie erfahren alles über Ihre Gäste – ob sie zufrieden sind, was sie als Nächstes vorhaben und wie sehr die Blase drückt. Außerdem lässt sich jeder Urlauber auf Schritt und Tritt verfolgen – da lacht das Herz eines jeden Hobby-Voyeurs. Ein dickes Lob verdient sich der Soundtrack, der selbst im kühlen Herbst Urlaubsfeeling verbreitet.

CHRISTIAN SAUERTEIG



Skandal! Nicht nur am Strand, sondern auch auf der Baustelle nebenan wird heftig gebaggert.



FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Vamos a la Playa! Die Idee ist witzig, die Grafik nett und die Missionen herausfordernd. Allerdings nur kurz- und mittelfristig. Auf Dauer passiert zu wenig. Urlauber ertrinken, eine neue Bar kann gebaut werden und mein Scheißhaus ist verstopft. Das war's. Etwas mehr Abwechslung hätte *Beach Life* zu einem echten Kracher gemacht. Wer auf derartige Aufbaustrategiespielen steht, kann aber bedenkenlos zugreifen.

BEACH LIFE

MINDESTENS:

P 450, 64 MB RAM, 450 MB HD

SINNVOLL:

P 800, 256 MB RAM, 450 MB HD

GENRE:

Wirtschaftssimulation

PREIS:

Ca. € 40,-

ENTWICKLER:

Deep Red

VERTEIL:

Eidos

INTERNET:

www.eidos.de

SPRACHE:

Deutsch

USK-FREIGABE:

Ohne Beschränkung

TERMIN:

Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:

Der Party-Urlaub steigt leider alleine.

PC:

1 Spieler

NETZWERK:

– Spieler

INTERNET:

– Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG

STEUERUNG

GRAFIK

SOUND

MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

76

GUT – Party, Palmen, Weiber und 'n Bier – Urlaubsspaß pur am PC!

The Partners

Die Anwälte in *The Partners* haben es faustdick hinter den Ohren. Kaum haben die Möbelpacker einen fetten Kleiderschrank angeliefert, vergnügt sich das erste Juristen-Pärchen darin. Aber man kann es ihnen auch nicht verdenken. Schließlich besitzen die Advokaten so gut wie kein Privatleben. 24 Stunden am Tag hängen sie in ein und derselben Kanzlei ab. In drei Kampagnen mit 21 Missionen übernehmen Sie die Kontrolle über bis zu neun Anwälte und befriedigen deren Bedürfnisse, so gut es geht. Man müssen Sie dafür sorgen, dass Jurist A unbemerkt Juristin B zum Beischlaf bewegt. Ein anderes Mal gilt es, einen Sportlerwettbewerb zu gewinnen. Trainieren Ihrer Schützlinge ist also angesagt. Nebenher wird übrigens auch noch Geld verdient. Und zwar mit Fällen, die per Post hereinflattern. Unter

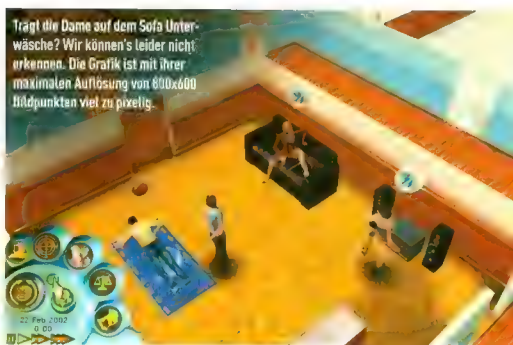
dem Strich erweist sich *The Partners* als ganz netter Sims-Klon für zwischendurch. Den Charme und Tiefgang des Vorbilds erreicht die französische Lebenssimulation jedoch nicht einmal im Ansatz. Ferner trüben viele Programmfehler, eine missratene 3D-Kamerasteuerung sowie öde Textmenüs den Spielspaß. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN
BEZOLD

Besonders herausfordernd ist *The Partners* nicht. Schließlich steuern Sie sämtliche Anwälte selbst. So werden heimliche Flirts zum Kinderspiel. Lebenswichtige Bedürfnisse haben die virtuellen Rechtsverdreher auch keine. Stiefel lecken können sie aber. Na? Das ist doch mal ein Feature, was?



THE PARTNERS

MINDESTENS:
P 300, 64 MB RAM,
600 MB HD, Win98

SINKVOLL:
P 600,
128 MB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Gespielt wird allein im stillen Kämmerlein.

GENRE:

PREIS:

ENTWICKLER:

VERTRIEB:

INTERNET:

SPRACHE:

USK-FREIGABE:

TERMIN:

Simulation

Ca. € 40,-

Monte Cristo

Ubi Soft

www.ubisoft.de

Deutsch

Keine Altersbeschränkung

Erhältlich

PC: 1 Spieler

NETZWERK: -

INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER



EINZELSPIELER

60%

AUSREICHEND – Verbugte PC-Soap für Ally-McBeat-Fans

Die Sims: Tierisch gut drauf

Meine Muschi hat massiven Haarausfall.“ „Dann besorg eine Bürste. Bei meiner Katze hat's auch geholfen.“ So konnten zukünftig die Gespräche Ihrer Sims ablaufen. Denn mit der fünften Erweiterung der Lebens-Simulation steht Ihnen ein wortwörtlich tierisches Vergnügen ins Haus. Ob Stubentiger oder Kläffer – in der Zoohandlung warten zahlreiche Vierbeiner, die nicht nur zum Schmusen erhalten, sondern auch nützlich sind: Sie verschrecken wilde Tiere (Stinktiere, Waschbaren etc.) aus dem Gemüsegarten und stärken die sozialen Kontakte zur Nachbarschaft. Kurz: Man trifft sich zum Gassi gehen im Park, stobert gemeinsam im Einkaufszentrum nach Leckerlis oder diskutiert über die nächste Tierschau in der

Café-Bar. Zusätzlich zu dieser Fülle an Möglichkeiten gibt's über 125 neue Objekte (Dekorationen, Kratzbaum etc.) und fünf Karrieren, beispielsweise Veterinär oder Zirkusdirektor. TANJA BUNKE

FAZIT



TANJA
BUNKE

Nicht genug damit, dass mir meine zwei Stubentiger daheim die Sofas zerkratzen und mit Vorliebe neue Muster in meine Schränke machen. Jetzt muss ich auch noch um die Inneneinrichtung meiner Sims fürchten. Aber mal ernsthaft: Das ist für mich die bislang beste *Sims*-Erweiterung. Die Pixel-Miezis sind einfach zu süß. Wirklich gelungen.



DIE SIMS: TIERISCH GUT DRAUF

MINDESTENS:
P 233, 32 MB RAM,
Win95, 175 MB HD

SINKVOLL:
P 500,
128 MB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Gibt's nicht. Hier müssen Sie allein Hand anlegen.

GENRE:

PREIS:

ENTWICKLER:

VERTRIEB:

INTERNET:

SPRACHE:

USK-FREIGABE:

TERMIN:

Simulation

Ca. € 24,-

Maxis

Electronic Arts

www.thesims.de

Deutsch

Ohne Angabe

Erhältlich

PC: 1 Spieler

NETZWERK: -

INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER



EINZELSPIELER

80%

GUT – Mit der neuen Erweiterung geht's tierisch ab bei den Sims.



Morrowind (dt.)

Bei manchen Spielen, die ins Deutsche übersetzt wurden, glaubt man, der Hersteller habe einen indischen Bauarbeiter rangelassen. Was die nun erhältliche deutsche Fassung von *Morrowind* betrifft, können wir Entwarnung geben. Sämtliche Texte im Spiel überzeugen durch die passende Wortwahl. Gleiches gilt für die Sprachausgabe, in der selbst der jeweilige Charakter des Gesprächspartners und seine Stimmung gut rüberkommen. Rollenspiel-Gourmets dürfen bedenkenlos zugreifen oder das Angebot des Vertriebs annehmen: Ubi Soft tauscht kostenlos die englische EU-Version gegen die deutsche um. Das gilt jedoch nicht für die US-Version mit englischem Handbuch! Die Sache hat aber einige Haken: Spielstände der englischen Version sind nicht kompatibel zur deutschen Fassung! Sollte Ihr Held also schon rund 100

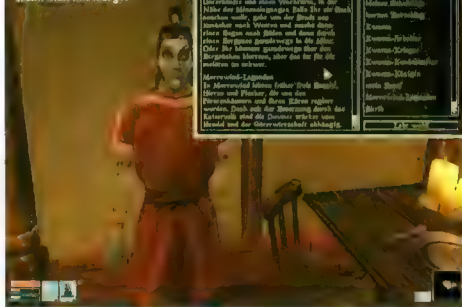
Spielstunden auf dem Buckel haben, überlegen Sie sich den Umtausch besser. Die Inkompatibilität betrifft leider auch alle Plug-ins und Extras, die Bethesda zum kostenfreien Download anbietet. Natürlich können Sie solche Plug-ins dank des Editors auf eigene Gefahr selbst erstellen. Der neueste Patch auf Version 1.2.0722 hingegen ist in der deutschen Version schon enthalten. ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT

ALEXANDER
GELTENPOTH

Bei Übersetzungen erwarte ich immer das Schlimmste: Aus „Take this, you fuckin' Beholder“ wird da schon mal „Nimm das, du dummer Behälter“. Nicht so bei *Morrowind*. Trotz des gigantischen Umfangs ist die Übersetzung hervorragend gelungen. Gratulation!

Preisfrage: Welche Gesichtsfarbe kriegt ein Schlumpf, wenn man ihn würgt?



MORROWIND (DT.)

MINDESTENS:
P 500, 256 MB
RAM, 32-MB-Gra-
fik, 650-MB-HD,
Win98

SINNVOLL:
P 1.600, 512 MB
RAM, Geforce3 TI

GENRE:
Rollenspiel

PREIS:
Ca. € 45,-

ENTWICKLER:
Bethesda

VERTEILER:
Ubi Soft

INTERNET:
www.morrowind.de

SPRACHE:
Deutsch

USK-FREIGABE:
Ab 12 Jahren

TERMIN:
Erdhölle

MEHRSPiELER-OPTIONEN:
Gibt's nicht. Alle Helden in *Morrowind* sind Einzelspieler!

PC: 1 Spieler

NETZWERK:

INTERNET:

DEUTSCH

87

SEHR GUT

Morrowind jetzt auch komplett in deutscher Sprache

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPiELER

EINZELSPiELER

87

MW 4 Clan Mech Pak



Sie sind auf der Suche nach neuen Blechkriegern für *MechWarrior 4*? Dann ist das *Clan Mech Pak* von Microsoft genau das Richtige für Sie. Für rund 15 Steine erwerben Sie vier gelungene Stahlkolosse (Masakari, Kodiak, Arctic Wolf, Cauldron-Born), ein neues Waffensystem, eine verbesserte Zoom-Funktion und eine interessante Mehrspielerkarte. Viel ist das für ein Add-on allerdings nicht gerade. Zumal Offline-Spieler so gut wie nichts vom *Clan Mech Pak* haben. BB

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 55 MB HD, Win95
HERSTELLER: Cyberlore/Microsoft
GENRE: Simulation
PREIS: Ca. € 18,-

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
EINZELSPiELER

MEHRSPiELER

59

Inner Sphere Mech Pak



Microsofts *MechWarrior 4*-Add-on macht höchstens Online-Zocker glücklich. Denn neue Missionen oder eine Kampagne suchen Sie auf dem Silberberg so vergeblich wie Kühlschränke in der Antarktis. Stattdessen gibt's lediglich vier Mechs (Dragon, Highlander, Hunchback, Zeus), ein neues Schießsystem, einen IFF-Jammer und eine neue Karte (Coliseum). Letztere liegt übrigens auch gratis zum Download auf der Microsoft-Homepage. BB

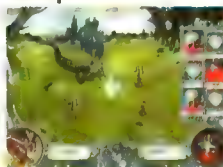
MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 55 MB HD, Win95
HERSTELLER: Cyberlore/Microsoft
GENRE: Simulation
PREIS: Ca. € 18,-

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
EINZELSPiELER

MEHRSPiELER

57

Disciples 2



Das rundenbasierte Fantasy-Strategiespiel *Disciples 2* gibt es mittlerweile auch in Deutsch. Abgesehen von der Sprache blieb alles wie gehabt: Sie ziehen Ihre Armeen über das Land, erobern Städte, besiegen feindliche Truppen, sammeln Schätze und pöppeln Ihre Helden hoch. Allerdings ist seit dem Test der englischen Version im vergangenen März mit *Heroes of Might & Magic 4* ein deutlich besseres Spiel der gleichen Art erschienen. AG

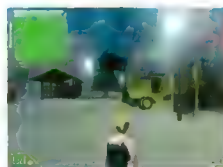
MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 50 MB HD, Win95
HERSTELLER: Arxel/Tribal/Big Ben
GENRE: Strategie
PREIS: Ca. € 44,-

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPiELER

EINZELSPiELER

59

K. Hawk



Die gute Kitty Hawk hat sich doch noch auf den PC geschlichen: Schwierigkeiten des deutschen Partners Phenomena sorgten für eine verzögerte Veröffentlichung des Action-Adventures. Immerhin nutzte Entwickler Similis die Zeit, um noch einige kleine Mängel (siehe Test in PC ACTION 7/2002, S. 100) zu beseitigen. So wurde insbesondere die Steuerung geringfügig verbessert. Das Spielprinzip im Stil von *Dark Project* blieb unverändert. AG

MINDESTENS: P 333, 64 MB RAM, 370 MB HD, Win95
HERSTELLER: Similis/JovWood
GENRE: Action-Adventure
PREIS: Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPiELER

EINZELSPiELER

71


Moral Minus

Die Auszeichnung „Held der Arbeit“ geht in diesem Monat an den Schweden Mikael Tillander. Innerhalb von wenigen Monaten präsentiert er Ihnen nach *This is no Rose Garden* (Test in PC ACTION 6/2001) bereits das zweite Ballerspiel, das er (fast) komplett im Alleingang programmiert hat. *Moral Minus* heißt der 2D-Shooter, der klassische Raumschiff-Action mit bunten Lichteffekten vereint. In sieben Levels scheffelt der Spieler Punkte, was das Zeug hält. Interessant wird das Spielgeschehen durch mehrere Waffenarten (Frontalschuss, Streuschuss, Zielschläser) und zwei Punkvergabesysteme (Quick und Combo). Im Combo-Modus gilt es, möglichst viele Angreifer zu zerstören, ohne dabei eine Zeit- leiste auf null sinken zu lassen. Im Quick-Modus bekom-

men Sie mehr Bonuspunkte, wenn Sie Gegner möglichst schnell plätten. Die Schusskraft steigern Sie, indem Sie bunte Diamanten aufklauben. Zudem warten große Endgegner und versteckte Extras auf Ihr Schiff! Wer ausgedehnte Kugelteppiche aufregend findet, darf sich den Shooter gegen Bezahlung aus dem Internet saugen.

JOACHIM HESSE

FAZIT



JOACHIM HESSE

Mit *Moral Minus* lässt sich kein Ballerspiel-Hasser bekehren, aber für einen kurzen Mittagspausen-Flug taugt es allemal. In die erste Liga der 2D-Ballerspiele dringt das Spiel trotz freispielbarer Extras und soliden Punktsystems allerdings nicht vor.



MORAL MINUS

MINDESTENS: P 333, 64 MB RAM, 70 MB HD, Win98
GENRE: Action
PREIS: Ca. € 17,50
ENTWICKLER: Akatora Corp.
VERTRIEB: Internet
INTERNET: www.akatora.com
SPRACHE: Englisch
USK-FREIGABE: Nicht geprüft
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
 Die Punktejagd funktioniert nur alleine. Vielleicht beim nächsten Mal ...
PC: 1 Spieler
NETZWERK: - Spieler
INTERNET: - Spieler

BEFRIEDIGEND - Klassische 2D-Action für Hobby-Raumschiffpiloten

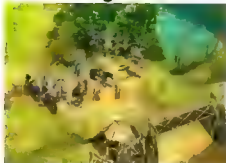
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG 91%
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

68

Celtic Kings



In *Celtic Kings* stehen die Römer vor der Eroberung Galliens. Als keltischer Anführer widersetzen Sie sich der Invasion, um sie in der Rolle eines römischen Feldherrn in der zweiten Kampagne durchzusetzen. Das solide Echtzeit-Strategiespiel zeichnet sich durch seine gute Story und akzeptable 3D-Grafik aus. Hauptsächlich schranken Mängel in der Steuerung den Spielspaß ein – beispielsweise existiert anstelle einer Mini- nur eine große Übersichtskarte. AG

MINDESTENS: 64 MB RAM, 420 MB HD, Win98
HERSTELLER: Hoemmont/Wanadoo
GENRE: Echtzeitstrategie
PREIS: Ca. € 45,-
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER
69

Scenery Budapest



Budapest zählt zu den schönsten Metropolen Europas. Davon können Sie sich jetzt aus der Luft überzeugen. Fliegen Sie in *Scenery Budapest* entlang der Donau und bestaunen Sie markante Bauwerke wie die Kettenbrücke, die Budaer Burg oder die vielen Kirchen. Haben Sie sich satt gesehen, landen Sie auf dem uberaus detaillierten Flughafen Ferihegy oder vier weiteren Flugplätzen. Hauptkritikpunkt des FS 2002-Add-ons ist die pixelige Landschaftsgrafik. BB

MINDESTENS: P 600, 156 MB RAM, 100 MB HD, Win98
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Simulation
PREIS: Ca. € 75,-
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER
62

Spanish Airports

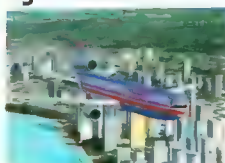


Nachdem Aerosoft Sie in *Islas Baleares* vor einigen Monaten gen Mallorca geschickt hat, geht's jetzt ab aufs spanische Festland. Genauer gesagt nach Alicante, Barcelona, Valencia, Pamplona und Santander. Fünf akkurat simulierte Flughäfen haben es ins Add-on zum *Flight Simulator 2002* geschafft. Zum stolzen Preis von 40 Euro ist das viel zu wenig. Die ansprechend gestalteten Ortschaften mit ihren zahlreichen Touristenattraktionen entschädigen etwas. BB

MINDESTENS: 600, 128 MB RAM, 100 MB HD, Win98
HERSTELLER: cm-wings/Aerosoft
GENRE: Simulation
PREIS: Ca. € 40,-
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER
59

Fly to Hawaii



Aloha Hawaii! Bei diesem Add-on zum FS 2002 erwartet Sie der 50. Staat der USA, das Südeerparadies Hawaii. Sämtliche Flughäfen, etwa der Honolulu International Airport, sind detailgetreu in Szene gesetzt und fügen sich perfekt in die Landschaften ein. Besonders überzeugt hat uns der enthaltene Flieger, eine DC-10 der Hawaiian Airlines. Flugmodell sowie Cockpit-Design zeugen von höchster Qualität. Wermutstropfen: Eine Reihe der „Flugabenteuer“ funktionieren nicht. BB

MINDESTENS: P 500, 64 MB RAM, 100 MB HD, Win98
HERSTELLER: FlightSoft/Ulti Soft
GENRE: Simulation
PREIS: Ca. € 40,-
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER
69

Ring 2 - Götterdämmerung

Mit Ring 2 - Götterdämmerung schlurfen Sie in den Spuren der Nibelungen und erleben die Abenteuer von Siegfried. Falls Sie diesen Recken nicht kennen sollten: Das war der Bursche, der mit links einen Drachen über den Jordan schnippte und anschließend in dessen Blut badete. Nicht weil es gut gegen Akne ist, sondern laut der Geschichte Unverwundbarkeit verlieh. Auf das Treffen mit dem Schuppentierchen dürfen Sie sich aber erst im letzten Teil Ihrer virtuellen Reise freuen. Zunächst springen Sie als quirliger Dreikäsehoch durch die Pampa und lernen in über 25 Orten (Wälder, Schlösser etc.) Ihre Bestimmung kennen. Die Rätselstellungen sind etwas dürrig: Sie schnappen sich ein Objekt das blinkend in der Gegend

herumliegt, kombinieren es mit einem weiteren und wenden das Resultat an einer bestimmten Stelle an. Dumm nur, wenn Sie nicht genau wissen, wieso und warum Sie dies jetzt tun. TANJA BUNKE

FAZIT

TANJA BUNKE

Laut Sage war Siegfried ein wirklich harter Kerl. Leider nicht in der Umsetzung von Arxel Tribe. Denn anders als in der Geschichte stirbt mir der Fritzli jede fünfte Minute weg. Und wieso? Weil ich die ganze Zeit absolut keine Ahnung habe, was ich eigentlich machen muss, und so in diverse Riesen- und sonstiges Getier laufe. Ein paar Wegweiser und Knobelhilfen wären schon nett gewesen.



Sonic the Hedgehog war zwar ein cooler Konsolen-Held, aber die Fräsur ist schon lange nicht mehr modern.

RING 2 - GÖTTERDÄMMERUNG

DAS URTEIL

MINDESTENS:
P 400, 64 MB RAM,
390 MB HD, Win95

GENRE:

Adventure

PREIS:

Ca. € 35,-

ENTWICKLER:

Arxel Tribe

VERTEILTER:

Arxel Tribe/BigBen

INTERNET:

<http://ring2.arxeltribe.com>

SPRACHE:

Deutsch

USK-FREIGABE:

Ab 6 Jahren

TERMIN:

Dezember

MEHRSPIELER-OPTIONEN:

Siegfried hat seine Abenteuer allein vollbracht. Das müssen Sie hier auch.

PC: 1 Spieler

NETZWERK: -

INTERNET: -

PREIS/LEISTUNG

STEUERUNG

GRAFIK

SOUND

MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

65

BEFRIEDIGEND - Selbst für Liebhaber kniffliger Rätsel nicht das Gelbe vom Ei



Recharge



Vorbei sind die Zeiten des Internet-Downloads: Ab sofort gibt es den Shareware-Shooter von Patrick Mardorn in einer DVD-Hülle. Wer simple 2D-Ballerspiele mag und statt mit Tastatur oder Gamepad gern mal einen Shooter komplett mit der Maus spielen will, darf zugreifen. Achtung: Die sechs umfangreichen Levels sind schwerer als Ottfried Fischer nach dem zweiten Frühstück! Verschaffen Sie sich am besten selbst einen Eindruck anhand der Demo auf unserer DVD. JH

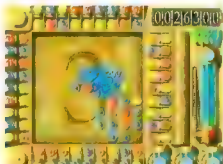
MINDESTENS: P 133, 32 MB RAM, ca. 21 MB HD, Win95
HERSTELLER: Patrick Mardorn/henning
GENRE: Action

PREIS: Ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER
56

Pusher



In 116 Levels, aufgeteilt in die zwei Spielmodi „Puzzle“ und „Zeit“, reihen Sie ähnlich dem Geschicklichkeitsspiel Puzzle Bobble bunte Bälle aneinander und räumen so das quadratische Spielfeld auf - aus der Vogelperspektive. Sie bestimmen, von welcher Seite neue Munition anrollt. Die Bedienung ist einfach und der stetig steigende Schwierigkeitsgrad äußerst ansprechend. Fazit: Eine ruhige Kugel schieben Sie hier mit Sicherheit nicht. Absolute Suchtgefahr. TABU

MINDESTENS: P 166, 16 MB RAM, Win95, 50 MB HD
HERSTELLER: Leisuresoft/JoWood
GENRE: Geschicklichkeit

PREIS: Ca. € 14,-

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER
76

Erik Zabels Cycling Manager 2



Radsport-Fans aufgepasst! Der zweite Teil von Erik Zabels Computerspiel macht fast doppelt so viel Spaß wie der erste! Angesichts der Wertung in PCA 1/2002 (14 %) ist das allerdings auch nicht prall. Als Radsportmanager von bis zu 60 Profiteams gibt's zwar jetzt ein ganz klein wenig mehr zu tun und die 3D-Rennen sehen etwas besser aus, Stunklangweilig sind sie aber immer noch. So wie das ganze Spiel. Moge man uns mit einem dritten Teil verschonen ... CS

MINDESTENS: P 350, 64 MB RAM, Win9x
HERSTELLER: Cyanide/Singularity
GENRE: WSim

PREIS: Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER
24%

Colobot



Künstliche Intelligenz - das Reizthema schlechthin - steht im Mittelpunkt von Colobot: Nur mithilfe clever programmierter Roboter kann Ihre Spielfigur überleben. In einer Sprache, die C++ ähnelt, müssen Sie selbst Programme schreiben. Anschließend überprüfen Sie die Aktionen des Roboters und überarbeiten das Programm gegebenenfalls. Ein ziemlich cooles Spiel - vorausgesetzt, Sie haben ein Faible fürs Programmieren und entwickeln keine Allergie gegen die bonbonfarbige Grafik. AG

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 65 MB HD, Win95
HERSTELLER: Epitac/WVG Verlag
GENRE: Strategie

PREIS: Ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER
61

SCHROTT!

DES MONATS



AUF DVD

Huch, so ein Zufall!

VOLLVERSIONEN: Mit *Angeln* und *Frosch* finden Sie die zwei besten Titel in unserer Gratis-Spielsektion (Seite 135).

Am besten direkt ins Abfallkörbchen. Denn für Flaschendreher, Wurstschnappen und Kartenblasen sind diese PARTY GAMES kein Ersatz.

Sechs komplette Spiele für nur 10 Euro? Da knallen bei Familie Spar aus Stuttgart die Schaumweinkorken! Leser, die durch PC ACTION in Sachen „fragwürdige Konsumartikel“ geschult sind, bleiben skeptisch. Zu Recht! Denn *Party Games* liefert sechs Sportspiele, die auf jeder Feier allenfalls für hämisches Gelächter sorgen.

DIE SPIELE BEGINNEN

Nummer 1: *Torwand Schießen*. Dazu gibt es nichts weiter zu sagen. Das Spiel ist derart brillant, dass es der Herausgeber bereits zum zweiten Mal veröffentlicht. Der erste Auftritt war vor zwei Monaten im Hit *Klassikkicker* (10 % Spielspaß) zu finden. Nummer 2: *Golf*. Als Rausschmeißer exzellent geeignet. Sie bestimmen die Schussrichtung und mit einem Mausclick die Abschlagstärke. Nach neun absolvierten Löchern sind Ihre Gäste entwe-

der gegangen, eingeschlafen oder müssen kotzen. Nummer 3: *Frosch*. Als Trockenübung für den nächsten Party-Zungenkuss ein garantiertes Brett. Man klickt Fliegen an, ein Frosch fährt seinen langen, roten Lappen aus und Sie bekommen Punkte. Nummer 4: *Darts*. Wie in der Stammkneipe nehmen Sie Maß, bestimmen die Wurfstärke und erzielen möglichst schnell 501 Punkte. Der Pfeil fliegt, als hätte der Werfer bereits fünf Bier getrunken. Nummer 5: *Angeln*. Hobbyfischfänger werfen eine Angel aus und lenken den Haken unter Wasser zu den dicken Flossentieren. Eigentümlich passt das Spiel nicht so gut zu den restlichen fünf, denn es motiviert tatsächlich für mehrere Partien. Also schnell zur Nummer 6: *Basketball Shootout*. Die Maustaste drücken, wenn der Ball über dem Korb ist, fertig. Haben Sie die 25 Würfe überstanden, darf sich der nächste Zocker

als Dirk Nowitzki probieren. Grafik und Sound sind der Preisklasse entsprechend. Wer beim Korbwerfen einen Ball versemmt, wird zum Beispiel mit einem Benjamin-Blümchen-Työtter bestraft. Auf Die dazugehörige Pressemitteilung hat vollkommen Recht: „Wer jetzt noch mit trockenen Augen in der Ecke steht, der bügelt auch Socken.“ Wenn wir es uns noch mal genau überlegen: Kaufen Sie *Party Games* besser doch nicht.

JOACHIM HESSE

FAZIT

JOACHIM HESSE



Zuerst hatte ich noch die Hoffnung, dass es sich bei *Party Games* wenigstens um eine späte Umsetzung des gleichnamigen C64-Klassikers handelt. Damals musste man wie wild am Joystick rütteln, damit auf dem Fernseher zwei fleischfarbene Pixelgebilde miteinander kopulierten. Doch statt Sex gibt es sechs. Sechs Minispiele, um genau zu sein. Als Gratistitel sind diese in Ordnung. Wer zehn Euro dafür bezahlt, sollte mit drei Runden *Party Games: Golf* bestraft werden.

PARTY GAMES

MINDESTENS:
P 90, 8 MB RAM,
7 MB HD, Win 95

SINNVOLL:
PC ACTION kaufen
und vom Rest Eis
essen gehen.

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Nur Darts lässt sich mit mehreren
Personen gleichzeitig daddeln

GENRE:
PREIS:
ENTWICKLER:
VERTRIEB:
INTERNET:
SPRACHE:
USK-FREIGABE:
TERMIN:

Action
Ca. € 10,-
Abramedia
hemming
www.hemming.de
Deutsch
Ungeprüft
Erhältlich

PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: - Spieler
INTERNET: - Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 20,
STEUERUNG 20,
GRAFIK 4,
SOUND 22,MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

8%

UNGENÜGEND – Gratisspiele sollten einfach kein Geld kosten.

ABRÄUMEN & SPAREN

Wer jetzt beim PC-Action-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC Action + das Sonderheft Counter-Strike. Also gleich drauffalten!

Das Sonderheft Counter-Strike ist ein einmaliges Nachschlagewerk und Sammelalbum für Half-Life- und Counter-Strike-Fans. Die PC-Action-Redaktion und andere Profis beleuchten Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Spiels. Neben allen wichtigen Charakteren von Counter-Strike werden viele weitere Half-Life-Funktionen vorgestellt, größtenteils auch auf den Cover-CDs finden Sie



Coupon ausgehüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: 1. PC Action, Computer Abo-Service, Postfach 1129, 14612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharden Str. 10, A-5681 Attns. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcaction.de

PC Action im Abo:

Pünktlich

Keiner kriegt sie früher.

Praktisch

Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag.

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Abendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Abendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computer Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computer.abo@pvr.de ist fristwährend.

www.pcaction.de

PC ACTION

JA, ich möchte das Miniabo der PC Action.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Action mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Action, so muss ich nichts weiter tun. Ich erlaube das Magazin jeden Monat bei Hause - die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr Österreich € 64,20/Jahr) kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Action wieder, erwarten mich: so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„PC-Action-Sonderheft Counter-Strike & Half-Life (dt.)“
(Artikelnr. 002057) Lieferung nur solange Vorrat reicht

Vertrauensgarantie.

Diesen Auftrag kann ich ab Abendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Abendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computer Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computer.abo@pvr.de ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Fristenlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut

Konto Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTER MEDIEN A. D. Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

Volle Deckung!

Die Wahnsinns-Prämien kommen.

So viele Prämien gab's noch nie bei PC ACTION. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl unter reihenweise genialen Prämien.



Unreal Tournament 2003

Angesiedelt im 24. Jahrhundert, bietet die Fortsetzung des Ego-Shooters über 50 Charaktere zur Wahl, die mit verbesserten und neuen Waffen an rund 30 Schauplätzen auf Gegnerhatz gehen.

Prämien-Nr.: 002079



ANNO 1503

Aufbruch in eine neue Welt stellt eine gelungene Kombination aus Wirtschaftssimulation und Aufbau-Strategie in Echtzeit dar. Stechen Sie mit ANNO 1503 in einer unbekannten Inselwelt in See, um das Mittelalter neu zu erobern!

Prämien-Nr.: 002086

BUDGET



Rittersport im Sonderangebot



Super! Jedi Knight 2 jetzt schon für schlappe 10 Euro? Nein. Zu früh gefreut. Vorerst gibt es nur den Vorgänger JEDI KNIGHT inklusive Add-on.

Sind Sie bei *Jedi Knight 2* neugierig geworden, wie alles begann? Den Vorgänger können Sie jetzt für einen günstigen Preis nachspielen. In diesem Abschnitt der Serie erlangt Kyle Katarn seine Jedi-Kräfte. Seit der Erstveröffentlichung vor fünf Jahren büßte *Jedi Knight* erstaunlich wenig von seiner Faszination ein. Sicher, die Grafik gehört heute bestenfalls noch zum Mittelfeld. Dank Direct3D und deutlich schnellerer Hardware – damals reichte ein P 200 für ruckelfreies Spielvergnügen bei 640x480 Pixeln – dürfen Sie die Auflösung auf 1.280x1.024 schrauben. Leider hält sich der positive Effekt daraus in Grenzen: Die Objekte bleiben wegen der mangelhaften Polygonzahl trotzdem klobig und die Texturen sehr monoton. Über die unterdurch-

schnittliche Optik trösten das überzeugende Missionsdesign, die tolle Atmosphäre und die fantastische Story hinweg. Über 20 Minuten Filmsequenzen setzen die Höhepunkte von Kyle Katarns Abenteuer in Szene. Droiden, Sturmtruppen, Trandoshans, Tusken, AT-STs und ein halbes Dutzend dunkle Jedi stellen sich Ihnen in den Weg, ehe

Sie dem Mörder von Kyles Vater – dem bösen Jedi Jerec – gegenüberstehen und Rache nehmen können. Spannung pur, speziell, weil Sie für Kyle entscheiden müssen, ob er der dunklen Seite der Macht verfällt oder nur für das Gute eintritt. Dann geht's sogar noch weiter: Das Add-on *Mysteries of the Sith* gehört zum Paket.

ALEXANDER GELTENPOTH



FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

„Das sieht ja übel aus!“ Mit diesem Kommentar müssen Sie beim Genuss von *Jedi Knight* von jedem rechnen, der nur einen kurzen Blick auf Ihren Monitor wirft. Logisch, das Ding ist fünf Jahre alt. Macht aber trotzdem noch Spaß. Auch wenn es Überwindung kostet, nach der ersten Stunde fällt die miese Optik kaum noch auf und Sie tauchen ins Star Wars-Universum ab.

JEDI KNIGHT GOLD

MINDESTENS:

P 90, 16 MB RAM,
1.300 MB HD,
Win95

TEST IN

AUSGABE:

11/97, 03/98

GENRE:

PREIS:

ENTWICKLER:

VERTRIEB:

INTERNET:

SPRACHE:

USK-FREIGABE:

TERMIN:

Actionspiel

Ca. € 10,-

Lucas Arts

THO

www.lucasarts.com

Deutsch/Englisch

Nicht unter 18 Jahren

Erlhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:

Unter anderem Deathmatch, Team-Deathmatch; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler

NETZWERK: 8 Spieler

INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG

STEUERUNG

GRAFIK

SOUND

MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

69

BEFRIEDIGEND – Optisch veraltet, aber inhaltlich sehr gut und vor allem preiswert



Operation Flashpoint Game of the Year Edition

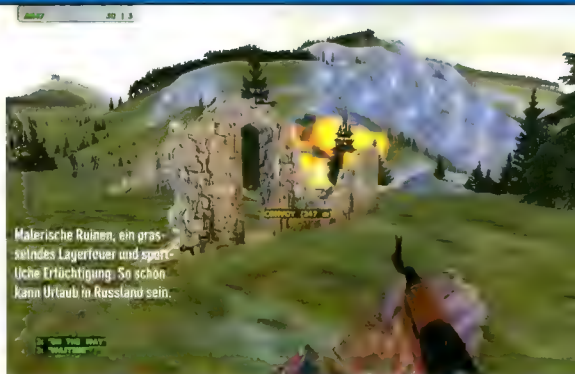
Sie kriechen durchs virtuelle Unterholz. Leider nicht unbemerkt: Haarscharf verfehlt Sie die Bleigarbe eines russischen MGs, ein Kamerad sinkt neben Ihnen tödlich getroffen zu Boden: Das beklemmend realistische Actionspiel *Operation Flashpoint* zeigt die Brutalität des Kriegs in einem fiktiven Szenario. Mitte der 80er-Jahre putscht ein russischer General gegen Gorbatschow. Er hat wohl etwas gegen Glasnost und Perestroika. Das erste Angriffsziel ist eine NATO-Basis, in der Sie und Ihre Pixelkollegen den Dienst an der Waffe verrichten. Als einfacher Soldat, Elite-Einzelkämpfer, Helikopter- oder Jetpilot, Panzerfahrer oder Kommandeur müssen Sie die russische Offensive abwehren. Mehr *Operation Flashpoint* als in der *Game of the Year Edition* geht nicht: Die enthält neben dem Hauptpro-

gramm die Mission-CD *Red Hammer* sowie alle offiziellen Erweiterungen inklusive der Fahrzeuge und Waffen. Ebenfalls Bestandteil der Packung ist das erst zwei Monate alte Add-on *Resistance*, das derzeit alleine schon rund 30 Euro kostet. Ein tolles Paket für all jene, die sich das Action-Highlight 2001 noch nicht genehmigt haben. ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT

ALEXANDER
GELTENPOTH

Für ein über ein Jahr altes Spiel sind 50 Euro noch ziemlich happig. Qualität hat eben ihren Preis. Schließlich ist *Operation Flashpoint* immer noch ein Spitzenspiel. Für das Hauptprogramm und inklusive der beiden Add-ons ist dieses Entgelt angemessen.



Malerische Ruinen, ein grassendes Lagerfeuer und sportliche Erfrischung. So schön kann Urlaub in Russland sein.

OPERATION FLASHPOINT

MINDESTENS:
P 200, 32 MB RAM,
600 MB HD, Win95

GENRE: Actionspiel
PREIS: Ca. € 50,-
ENTWICKLER: Bohemia
Codemasters
VERTRIEB: www.codemasters.com
INTERNET: Deutsch
SPRACHE: Ab 16 Jahren
USK-FREIGABE: Ende November
TERMIN:

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
CTF, DM, TDM, Vohrschaft,
Eroberung: 1 Sp. pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

87

SEHR GUT – Hauptprogramm mit allen Erweiterungen inklusive zweier Add-ons

Alarmstufe Rot 2

Genosse Romanov lebt seine kommunistischen Träume aus: In einer listigen Aktion überfällt er die USA. Der daraus resultierende Weltkrieg findet an vielen bekannten Orten statt. Auf der Seite Russlands dürfen Sie das Weiße Haus zerstören und die Freiheitsstatue flachlegen. Für die Amerikaner gilt es, das Land zu verteidigen und dann zum Gegenangriff überzugehen. In *Alarmstufe Rot 2* kommt die gleiche Grafik-Engine wie in *C&C 3 Tiberian Sun* zum Einsatz: Klippen und Höhenstufen generieren eine Illusion von 3D-Terrain, allerdings ohne strategische Auswirkungen. Immerhin umspannen die Einheitenentypen neben Land- und Luftstreitkräften auch Schiffe sowie dressierte Delfine und Kraken. Zwischen den Szenarien erfahren Sie in für Westwood typisch aufwendigen Filmsequenzen alles über den nächsten Einsatz. Die kli-

schehaften Videos schwanken zwischen lächerlich und humorvoll. Es fällt schwer, sich dafür richtig zu begeistern. In den Missionen hält sich der Spielspaß nicht nur wegen der veralteten Grafik in Grenzen: Miese Gegner-KI und monotone Siegbedingungen – fast immer müssen Sie nur jeden Gegner plätten – langweilen auf Dauer. Dafür können sich nur noch C&C-Fans erwärmen. ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT

ALEXANDER
GELTENPOTH

Alarmstufe Rot 2 riss schon vor zwei Jahren niemanden vom Hocker. Daneben macht selbst Methusalem einen jugendlichen Eindruck. Es ist eben ein Spiel aus dem letzten Jahrtausend. Das qualitativ vergleichbare *C&C 3* kostet übrigens nur 10 Euro.



Hier schlägt der Funke von der Test-Spule noch auf den Sammler über, doch eigentlich ist die Spannung aus *Alarmstufe Rot 2* längst raus.

ALARMSTUFE ROT 2

MINDESTENS:
P 200, 32 MB RAM,
600 MB HD, Win95

GENRE: Echtzeitstrategie
PREIS: Ca. € 15,-
ENTWICKLER: Westwood
VERTRIEB: Electronic Arts
INTERNET: www.westwood.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Mitte November

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Deathmatch, Team Deathmatch;
2 Sp. pro Spiel

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

62

BEFRIEDIGEND – Nur retrovertierte Strategen kommen noch auf ihre Kosten.



Dark Project

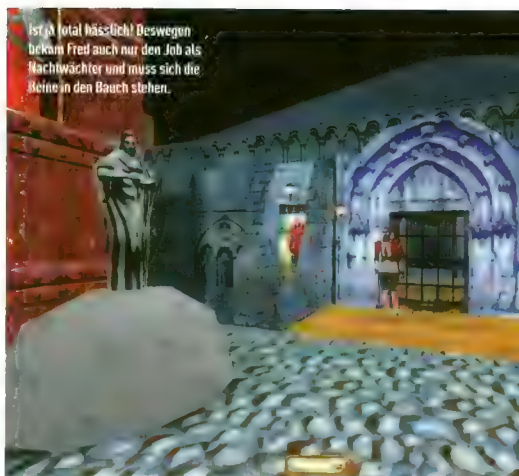
Bei dem Preis zücken selbst abgebrühte Langfinger die Geldbörse. Vor allem wenn es sich um einen Schatz wie *Dark Project* handelt. Ihre Qualitäten als Schurke dürfen Sie dann im Spiel ausleben. In Häuser eindringen, Wachen lautlos ausschalten, Gold einsacken, Gegenstände klauen – das bereitet diebische Freude. Optisch gewinnt der *Meisterdieb* nach heutigen Maßstäben keinen Blumentopf mehr. Trotzdem bleibt ein Großteil des Spielspaßes erhalten. Dank der kniffligen Rätsel und der packenden Story rückt die Grafik in den Hintergrund. Für die spannungsgeladene Atmosphäre sorgt ohnehin vor allem der Sound: Leise Schrittgeräusche und Gespräche der Wächter lassen Sie immer wieder nervös zusammenzucken. Auf einen fairen Kampf mit den meistens gut gerüsteten Soldaten sollte sich Ihre Spielfigur Garrett auch nicht einlassen. Im Idealfall gehen Sie sämtlichen Kämpfen aus dem Weg. In den höheren Schwierigkeitsgraden ist es

Ihnen sogar verboten, Diener oder gar Wachen zu töten. Besser, Sie erledigen das mit einem gezielten Keulenhieb von hinten und schleppen den regungslosen Körper dann in eine finstere Ecke. Ähnlich elegant ist der Einsatz von Pfeil und Bogen – und zwar nicht nur um Wachen auszuschalten. Mit speziellen Pfeilen erzielt Garrett erstaunliche Resultate: Wasserpfeile löschen Fackeln, Moospfeile dämpfen lästige Schrittgeräusche, Seilpfeile ermöglichen erst die Klettertour zum Dachfenster. So kommen Sie hoch hinaus. ALEXANDER GELTENPOTI

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTI

Pssst – ich glaube, da war ein Geräusch. Die für Diebe typische Paranoia schleicht sich auch bei *Dark Project* schnell ein. Nur ein Zeichen dafür, dass der Meisterdieb mit seinem Flair auch heute noch Spieler in seinen Bann ziehen kann.



Ist total hässlich! Deswegen bekam Fred auch nur den Job als Nachwächter und muss sich die Knie in den Bauch stehen.

DARK PROJECT

MINDESTENS:
P 200, 32 MB RAM,
41 MB HD, Win95

TEST IM
AUSGABE:
01/99

GENRE: Action-Adventure
PREIS: Ca. € 7,-
ENTWICKLER: Looking Glass
VERTREIBER: Eidos
INTERNET: www.eidos.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Die Beute teilen? Nie! Deswegen sind Diebe Einzelgänger.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

7.9

GUT – Schnell und leise zum nächsten Spielhändler und *Dark Project* geklaut, äh, gekauft.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK



Alarmstufe Rot 2 Dark Project

Jedi Knight Gold

Legacy of Kain Soul Reaver

Mah Jongg Master 3

Medicopter 117

Operation Flashpoint Game of the Year Edition

Prince of Persia 3D

Tomb Raider 2

Unter Schwarzer Flagge

Oranzz Soft Doppelpack WiSim

White Label Doppelpack

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Alarmstufe Rot 2	Strategie	EA	62%	15,-
Dark Project	Action-Adventure	Novitas	71%	7,-
Jedi Knight Gold	Actionspiel	THQ	69%	10,-
Legacy of Kain Soul Reaver	Action-Adventure	Novitas	61%	7,-
Mah Jongg Master 3	Denkspiel	Novitas	40%	7,-
Medicopter 117	–	Novitas	38%	7,-
Operation Flashpoint	–	–	–	–
Game of the Year Edition	Actionspiel	Codemasters	87%	50,-
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Novitas	62%	7,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Novitas	51%	7,-
Unter Schwarzer Flagge	WiSim	Novitas	57%	7,-
ORANZZ DOPPELPAK	Compilation	JoWood	70%	10,-
Der Industrie Gigant Gold	WiSim	–	70%	–
Der Verkehrsgigant	WiSim	–	70%	–
WHITE LABEL DOPPELPAK	Compilation	Virgin	47%	15,-
Blifuss Offroad	Rennspiel	–	65%	–
European Super League	Fußball	–	28%	–

Ohne Ende!



Tropico
10,- €



**Rainbow Six
Rogue Spear**
10,- €



**Commando
Gold**
10,- €

In der Pyramide findet die Auswahl kein Ende. Du willst die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchst Du noch einen Teil Deines Lieblingsspiels? Oder willst Du einfach nicht zuviel Geld für Dein Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Du suchst! Denn hier zahlst Du nur 2,-, 3,-, 5,-, 7,50 oder höchstens 10,- €.

also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die findest Du in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Hentzen, Karstadt, ProMarkt, Saturn, Schöndorff, Alpha-Tecc, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys & Us, Nova-Ratio, real, Flego, Selgros, sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de



Die Pyramide

Futter für Ihren PC

aktronic
SOFTWARE & SERVICES

Counter-Stricken

Wir haben uns nicht vertippt. Diese CS-Comicroihe heißt wirklich so.

Counter-Strike ! Die CS-Comics vom Gemüsegärtner sind nicht nur knackig frisch, sondern auch in der Community sehr beliebt. Genau wie in Kollege Bezolds Lieblingsfilmen spielt bei den Cartoons meist eine rüstige Rentnerin die Hauptrolle. Auf unserer DVD finden Sie eine kleine Auswahl der Spaßmacher. Datei ins gewünschte Verzeichnis entpacken und schon können Sie sich die Dinger reinziehen.

Info: www.gemuesegaertner.de.vu



AUF DVD

Mod: Counter-Strike

Autor: Gemüsegärtner

Filename: comic_11_2002.exe

Voraussetzungen: Augen

Pro + Contra:

☐ Lustig

☐ Gewaltfrei

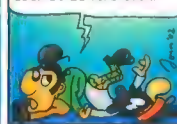
☒ Kaum Titten zu sehen

Fazit: „Comics lesen für lau.

PC ACTION macht reich.“



Sollten wir uns nicht mal überlegen, "Counter-Strike" für Erwachsene über 50 zu verbieten?



BESSERWISSE

AHMET ISCITÜRK ÜBER REICHTUM

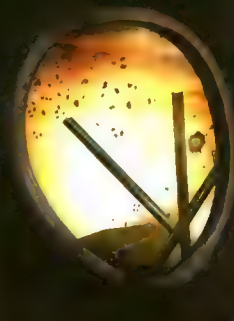


Foto: action press

Ich will Kohle!

Als Jugendlicher habe ich mir geschworen, mit 30 Millionen zu sein. Dies konnte ich bereits zu 50 Prozent realisieren: Ich habe zumindest das Alter erreicht. Kohle habe ich aber trotzdem keine. Eine Internet-Neuismeldung ließ mich jetzt allerdings aufhorchen. In Amerika gibt es eine Tussi, die sich hoch verschuldet hat, weil sie ihre gesamte Kohle für Designer-Mode verputzt. Sie veröffentlichte ihre Bankverbindung im Internet und bettelte um großzügige Spenden. Das Absurde daran: Es hat geklappt. Tatsächlich hat ein Haufen Verrückter Geld überwiesen. Für mich beweist dies nicht

nur, wie bescheuert die Menschheit doch ist. Vielmehr bedeutet es auch, dass ich eventuell doch noch reich werde. Meine Bankdaten: Stadtparkasse Nürnberg - Ahmet Isciturk - BLZ: 76050101 - KN: 2601926 - Verwendungszweck: „Ich bin blöd“. Meine erste Millionärs-Handlung wäre ein letzter Besuch in der PC-ACTION-Redaktion. Wie viel müsste ich Harald Fränkel wohl zahlen, damit er nackt auf allen Vieren durch den Verlag galoppiert und wie ein Schwein quiekt? Was kostet es, wenn ich mir von Frau Bunke die Latschen massieren lasse? Als Millionär hätte ich genügend Zeit, um all das rauszufinden. Bitte helfen Sie mir, diesen Traum zu verwirklichen, liebe Leser!



1914



Alter schützt vor Geilheit nicht!

Nein, hier laufen keine Rentner mit Waffen herum. RETRO-CS ist eine abgewandelte Form der CS-Betaversion.

Half-Life ! Die ganze Welt spielt Counter-Strike 1.5. Doch es gibt eine kleine Fan-Gemeinde, die da ein bisschen aus der Reihe tanzt. Diese einsamen Streiter zocken Counter-Strike in seiner reinsten Form! Erinnern Sie sich noch an die erste Beta des beliebtesten Online-Shooters? Retro-CS ist eine leicht veränderte Form derselben. Die Unterschiede zum gemeinhin bekannten Counter-Strike beschränken sich auf Details, die in ihrer Gesamtheit eine Menge aus-

machen. Das ist wie mit unserem Ahmet Isciturk: Lauter minimale Fettpolsterchen machen ihn insgesamt zu einem zweiten Rainer Calmund. Toller Vergleich, oder? Weil wir unsere Leser lieben, haben wir Retro-CS natürlich auf unsere DVD gepackt. Übrigens finden Sie im Online-Forum von www.retro-cs.de immer aktuelle Infos und Links zu Retro-CS-Servern. Viel Spaß damit! Info: <http://retro-cs.exp-net-work.de/manual.html>



AUF DVD

Mod: COUNTER-STRIKE

Autor: Markiss614

Filename: retro26full.exe

Voraussetzungen: Half-Life v1.1.0.9

oder CS Retail 1.0

Pro + Contra:

☒ Die Urversion des Megahits

☒ Retro ist In!

☒ CS-Laien werden die Unterschiede nicht so sehr auffallen

Fazit: „Echte CS-Freaks müssen dieses Teil sofort installieren!“

Verbrechen aus dem Bilderbuch

Dass da keiner früher drauf gekommen ist: GTA 3 können Sie sich nun auch als Online-Comic reinziehen.

GTA 3 ! Go get Micky! So heißt das Fan-Projekt, das wir jetzt im Internet bewundern dürfen. Das Ganze ist ein Comic mit abgefahrener Story und spielt in der Welt von GTA 3. Der Clou: Sämtliche Bilder stammen aus dem Spiel und wurden aus Bildschirm-Fotos gebastelt – in mühsamer Fittzel-Arbeit. Ist das nicht eine saugeile Idee? Zwar hakt es bei den Texten ein wenig in Sachen Rechtschreibung, aber Hauptsache, der Unterhaltungswert stimmt.

Info: www.gta3comic.de

Kollege Bezahl hat einen fieschen Fahrstil drauf. Sauerteig und Hesse wurden übrigens aus dem Fahrzeug geschleudert.



Heiße Ohrenwärmer!

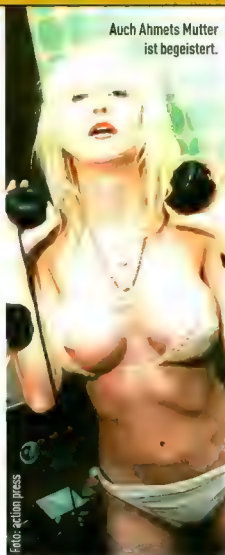
Draußen wird's immer kälter. Doch mit der dritten Ausgabe von PAPER JAM bleiben Ihre Lauscherchen trotzdem schön warm!

GTA 3 80 Prozent der deutschen Bevölkerung wünschen sich eine Senkung der Steuern und mehr von Paper Jam, der coolsten GTA-Radiosendung der Welt. Aus diesem Grund ist es unsere heilige Pflicht, auch den dritten Teil auf DVD zu veröffentlichen. Wie immer müssen Sie die MP3-Datei einfach in Ihren GTA-Mucke-Ordner kopieren und schon dürfen Sie den feinen Sound genießen. Die zwölf Tracks bieten eine

abwechslungsreiche Auswahl fetter Underground-Tunes. Wer sich übrigens selbst mal als „Anrufer“ in der Sendung hören will, braucht nur folgende Nummer anzurufen: 040 / 605 6 605 – 7353. Die Message wird auf Band gespeichert und in die Sendung eingebaut. Unglaublich, was die Technik von heute alles möglich macht! Aber bitte keine Sauereien in den Hörer stöhnen. .

Info: www.paperjam.de/vu

Auch Ahmets Mutter ist begeistert.



Folgende Kracher sind in der aktuellen Sendung enthalten:

1. Band ohne Anspruch – Weltkrieg 3
2. Avantgarde – Avantgarde
3. VoltZeit – Ist das jetzt das Ende RMX
4. Band ohne Anspruch – Tassen hoch!
5. Ares MC – Hier spricht ...
6. Ares MC – Pfeifenzug
7. Avantgarde – Leben für den Scheiss
8. Kalb – Druff on HipHop
9. Ares MC – Reimscale
10. Leunig – Selbstvertrauen
11. Basement 39 – Mach was du für richtig hältst
12. Nekst86 – Rap ist so viel mehr



AUF DVD

Mod: GTA 3

Autor: Unruheherd + Friends

Filename: PAPER JAM 1

Voraussetzungen: GTA 3 und Ohren

Pro + Contra:

☒ Abwechslungsreich

☒ Umsonst!

☒ Nichts für No-Angeles-Fans!

Fazit: „Anarcho-Mucke fürs Anarcho-Spiel. So muss es sein!“



AUF DVD

Mod: GTA 3

Autor: Markiss614

Filename: German-Rescue-Mod 1.0.exe

Voraussetzungen: GTA 3

Pro + Contra:

☒ Deutsche Wertarbeit

☒ Coole Optik

☒ Leider wurden die Fahrzeug-Sounds nicht verändert

Fazit: „Leben retten in dicken Schlüssel. Was will man mehr?“

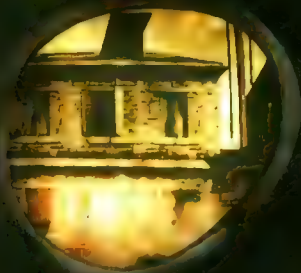
Ich mach dich Krankenhaus, Alter!



Das sind die wahren Helden unserer Gesellschaft. Und Gina Wild natürlich auch!

Dank des GERMAN-RESCUE-MODS dürfen Sie mit deutschen Rettungsfahrzeugen durch Liberty City brausen.

GTA 3 | Daniel Maiwald ist ein echter Samariter. Ihm haben wir's zu verdanken, dass wir jetzt in teutonischen Kranken- und Feuerwehrgen Platz nehmen dürfen. Wie Sie auf dem Bild sehen können, hat sich der Gute wirklich Mühe gegeben und die Teile sehr authentisch in Szene gesetzt. Einfach die Installationshinweise in der Readme-Datei befolgen und schon dürfen Sie loslegen!



1931

Dieser Gewinnspielpreis ist nicht von Papp! Na ja, vom Material her schon, aber dafür sieht er super aus.



Verschaff dir einen Ständer!

In unserer aktuellen MORROWIND-Ecke gibt es diesmal eine ganze Menge zu holen.

Morrowind So doppeldeutig ist unsere Überschrift gar nicht! Diesmal gibt es nämlich drei Spitzen-Morrowind-Pappständer (Standees) zu gewinnen. Okay, man könnte auch Aufsteller dazu sagen, aber wir haben einen schlechten Ruf zu verteidigen. Doch wir schweifen ab (mehr dazu im Kasten „Malemann und Söhne“). Zum Thema: Wir bekamen eine Menge Anfragen zu den erhältlichen Morrowind-Plugins, die man auf der offiziellen Ubi-Soft-Webseite herunterladen kann. Da das Interesse anscheinend sehr groß ist, zwingen wir unseren Redaktions-Osmanen zu reichlich Überstunden. Damit er für unsere gottgleichen Leser eine feine Auswahl an Files ranschafft. Wir können es einfach nicht dulden, dass Sie die Daten mühsam aus dem Internet downloaden müssen! Es handelt sich dabei um fünf Dateien, die neue Gegenstände und mehrere zusätzliche Quests enthalten. Die genauere Beschreibung entnehmen Sie der jeweiligen Readme-Datei. Achtung: Die Files sind nicht mit der im September erschienenen deutschen Version des Spieles kompatibel!

Info: www.morrowind.de



AUF DVD

Mod: Morrowind

Autor: Ubi Soft

Filenamen: lefemarmor.exe, adamantiumarmor.exe, eb_artifact.exe, firemoth.exe, entertainers.exe

Voraussetzungen:
Morrowind (engl. Spiel)

Pro + Contra:

Neues Spielzeug

Neue Quests

Läuft nicht mit der deutschsprachigen Version von Morrowind

Fazit: „Zitat Gelltenpoh: Für mich geht ein Traum in Erfüllung!“

Malemann und Söhne

Stifte auspacken, MORROWIND-Wallpaper malen und einen unglaublichen Preis abstauben!

Es gibt drei ultraseltene, lebensgroße Standees abzugreifen, die uns die netten Boys von Ubi Soft zur Verfügung gestellt haben. Wer uns bis zum 24. Dezember schreibt, nimmt automatisch an der Verlosung teil. Zudem werden alle eingesendeten Wallpapers auf unserer Heft-DVD veröffentlicht. Der Clou: Es ist uns wurst, ob Sie die Dinger per Hand, Mund oder Fuß malen oder am Rechner erstellen.

Hier du schicken:

COMPUTEC MEDIA AG

PC ACTION

Stichwort: Wallpaper des Todes

Dr. Mack-Straße 77

90762 Firth

Wer möchte, kann den Kram auch per Mail senden:
spielerforumsgott@pcaction.de

Einsendeschluss ist der 24. Dezember!



Damit Sie wissen, was wir meinen, haben wir in tagelanger Kleinstarbeit ein Wallpaper kreiert.

Wunder gibt es immer wieder!

Sauerteig wurde neulich mit einer Frau gesichtet und für AGE OF WONDERS 2 gibt es neue Szenarien!

AoW 2 Da freut sich der Fantasy-Fan. Auf unserer DVD gibt es nicht nur den aktuellen AoW 2-Patch, mit dem sich alle Versionen updaten lassen. Mit Stolz präsentieren wir Ihnen auch drei Bonus-Szenarien, die für viele Stunden Spielspaß sorgen. „The Marching Desert“, „Death Swamp“ und „Let Sleeping Gods Lie“ heißen die drei Dateien, die sich jeder AoW 2-Spieler unbedingt auf die Platte ziehen sollte.

Info: www.ageofwonders2.com



AUF DVD

Mod: Age of Wonders 2

Autor: GOD-Games

Filenamen: AoW2patch_V1_2, Deathswamp.ahm, Let Sleeping Gods Lie.ahm, The Marching Desert.ahm

Voraussetzungen: Age of Wonders 2 (alle Versionen)

Pro + Contra:

Endlich neue Herausforderungen

Patch birgt viele Verbesserungen

Negatives fiel uns eigentlich nicht auf.

Fazit: „Die Zeit ist reif, wieder mal ein paar Runden AoW 2 zu daddeln!“



Was für eine Stimmung! Da brennt so richtig die Hölle Scheite, die Bu-de brennt ja wirklich!

Werde zu einem Sex-Gott!

Sie haben richtig gelesen: Bei diesem NEVERWINTER NIGHTS-Mod dürfen Sie sogar Ahmet Iscitürk steuern!

Neverwinter Nights Mittlerweile weiß ja jedes Kind, dass die weltbekannte Softwareschmiede Dragon-Productions an PCA-Adventures arbeitet. Dieser *Neverwinter Nights*-Mod präsentiert Ihnen das PC-ACTION-Team in einem haarsträubenden Abenteuer. Auch in dieser Ausgabe gibt es auf der DVD wieder ein Entwickler-Tagebuch. Wenn Sie wissen wollen, mit welchen Problemen sich die Star-Designer herumschlagen müssen, ist diese Lektüre absolute Pflicht!

Info: www.dragon-productions.de.vu



ADP DVD

Mod: Neverwinter Nights

Autor: Dragon Productions

Filename: Pcaa-entwickler-tagebuch Teil2.exe

Voraussetzungen: Augen

Pro + Contra:

☒ Lesen bildet!

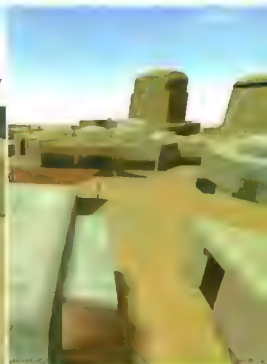
☒ In deutscher Sprache!

☒ Keine Dolby-Digital-5.1-Unterstützung

Fazit: „Unglaublich. Man fühlt sich beim Lesen, als wäre man selbst dabei!“

Mit Yoda saufen gehen!

Diese JEDI KNIGHT 2-Map entführt Sie in die Mos Eisley Cantina auf Tatooine.



Jedi Knight 2 Na ja, direkt einen saufen können Sie in der Map nicht. Dafür dürfen Sie dem grünen Wicht ein paar aufs Maul geben (Yoda, nicht Joschka Fischer!). Da so eine Kneipe relativ klein ist, hat der Entwickler der Map (Tigris) gleich noch die nähere Umgebung der Kaschemme eingebaut. Sehr schön, das Ganze. Übrigens ist diese Map ein Teil der Mace-Windu-Story. Dies ist ein JK 2-Mod, der im März nächsten Jahres erscheint.

Info: www.the-mace-windu-story.de.vu



ADP DVD

Mod: Jedi Knight 2

Autor: Tigris

Filename: flia_cantina.exe

Voraussetzungen: Jedi Knight 2

Pro + Contra:

☒ Schick gemacht

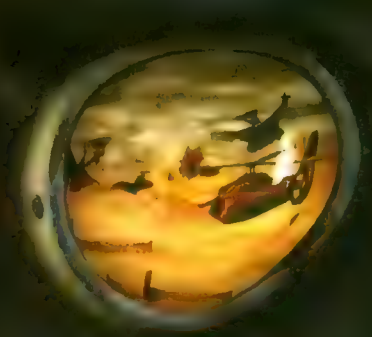
☒ Abwechslungsreich

☒ Ein paar besoffene Aliens fehlen!

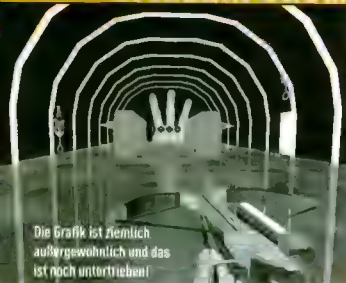
Fazit: „Star-Wars-Fans fühlen sich wie im siebten Himmel!“



Wie Sie sehen, kann man auch berühmt werden, wenn man scheiße aussieht.



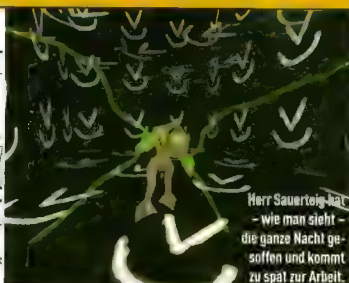
1950



Die Grafik ist ziemlich außergewöhnlich und das ist noch untertrieben!



Die Würfel sind gefallen. Jetzt stehen sie blöd im Weg herum.



Herr Sauerteig hat - wie man sieht - die ganze Nacht gesoffen und kommt zu spät zur Arbeit.

Das ist krank, Mann!

Wenn ein HALF-LIFE-Mod dermaßen abgefahren ist, waren sicher Österreicher am Werk.

Half-Life Wenn Sie mal einen wirklich außergewöhnlichen HL-Mod spielen möchten, ziehen Sie sich unbedingt Half-quake: Amen rein. Hier ist nicht nur die grafische Darstellung außergewöhnlich, sondern auch das Gameplay. Am ehesten kann man es als Ego-Shooter mit Adventure-Anleihen bezeichnen. Schon nach wenigen Minuten Spielzeit fragt man sich, wie jemand auf solche Ideen kommt. Nun, die Macher stammen aus dem schönen Land Österreich, was einiges erklären sollte. Würde man Hollywood-Regisseur David Lynch (u. a. *Der Wüstenplanet*) unter Drogen setzen und zwingen, ein Spiel zu entwickeln, dürfte das Resultat wahrscheinlich ähnlich aussehen. Übrigens ist Halfquake: Amen ziemlich

schwer, da vor allem die Rätsel nicht immer auf den ersten Blick nachvollziehbar sind. Möglicherweise hält man auf der Homepage auch deshalb gleich die Komplettlösung parat. Es gibt mittlerweile auch einen Patch, der kleinere Bugs beseitigt. Diesen finden Sie natürlich auch auf unserer DVD. Wir tun alles, um unsere Leser glücklich zu machen!

Info: <http://farm.strikenet.at>



HALF DVD

Mod: Half-Life

Autor: Muddasheep & Halfquake-Team

Filename: Fast0.exe,

Fast0_v11.exe

Voraussetzungen: Half-Life v1.1.0.9

Pro + Contra:

☒ Abgefahrenes Optik

☒ Coole Rätsel

☒ Für Otto-Normal-Spieler eventuell zu schwer

Fazit: „Disster, flies und schwer.

Genau wie Christian Bigge!“

Bau dir ein Kartenhaus!

Von uns kriegen Sie so viele COUNTER-STRIKE-Maps, dass Sie daraus ein Eigenheim basteln könnten.

Half-Life Zum zweiten Mal dürfen wir Ihnen einen CS-Map-Pack von Mapscene.de vorstellen. Diesmal besteht die Kompilation aus neun Karten, die es in sich haben. Damit wirklich für jeden was dabei ist, hat man auf eine abwechslungsreiche Auswahl Wert gelegt. Wer trotzdem nicht genug kriegen kann, sollte mal auf der Homepage der Mapscene-Crew vorbeischauen. Folgende Karten sind im Map-Pack enthalten: an_kistenmetzel, as_train_rats, cs_cityassault_final, cs_subway, de_ape, de_desertstorm, de_military, de_train2k, fun_kubi

Info: www.mapscene.de



Fränkel hat sein Zimmer nicht aufgeräumt. Deshalb packt seine Ate gleich die MG aus.



CSF DVD

Mod: Half-Life

Autor: mapscene.de

Filename: mapscene_map-pack_v2

Voraussetzungen: Half-Life v1.1.0.9 oder CS Retail 1.0

Pro + Contra:

☒ Ganze 9 Maps

☒ Abwechslung ist Trumpf

☒ Hier gibt es nichts zu meckern?

Fazit: „Quantität und Qualität sind hier die Devise.“

Stramme Boys und heiße Rohre!

Im neuen COUNTER-STRIKE-Movie des NTD-Clans geht es richtig zur Sache.



Um dieses Meisterwerk ansehen zu können, brauchen Sie übrigens einen DivX-fähigen Player.

Counter-Strike Terroristen und Sonder-Einsatzkommandos, die sich mit großkalibrem Gerät beharken, sind ein Garant für faszinierenden Filmspaß. Wieso also nicht einfach spektakuläre Szenen aus Counter-Strike zusammenschneiden? Die Jungs von NTD-Clan haben das getan und damit gewissermaßen eine neue Kunstform geschaffen. Sie liefern ein Filmchen der Spitzenklasse ab. Rasant geschnitten und mit fetter Mucke unterlegt, erfreut der Streifen Auge und Ohr. Unbedingt reinziehen!

Info: www.ntd-clan.de



CSF DVD

Mod: Counter-Strike

Autor: NTD-Clan

Filename: ntd-movie4pca.exe

Voraussetzungen: DivX, Augen und Ohren

Pro + Contra:

☒ Action total

☒ Cooler Sound

☒ Es spielen nur Typen mit.

Fazit: „Ein rasanter Action-Trip, den man sich nicht entgehen lassen sollte“

DIE MASKE DES KRIEGES

IRONSTORM


1964. DER 1. WELTKRIEG WÜTET NOCH IMMER...

«Der beklemmende Ego-Shooter überzeugt mit realistischer Physik und taktischem Anspruch.»
PC-Games (07/02)

«Die Idee des alternativen Geschichtsverlaufes gefällt mir. Und gratis packt Iron Storm die Sache auch richtig an – düster und beklemmend!»
GameStar (05/02)

 wanadoo


4x Studio

 flashpoint
computer games

 POWERED BY
37

www.stormgame.com

© Windows Edition 2002. All rights reserved. Microsoft Windows is a trademark developed by 4X Studio.



Jung gefreit, nie bereut!

Der **BUNDESWEHR-MOD** für Operation Flashpoint befindet sich mitten in der heißen Phase. Wir haben die aktuelle Demo auf der DVD!

Operation Flashpoint

Wir schreiben das Jahr 2005. Vor der Küste des ehemaligen Jugoslawien liegt eine kleine Insel, die unter NATO-Kontrolle steht. Auf diesem Eiland tritt erstmals ein Bundeswehr-Kommando seine Friedensmission an. Um den Wiederaufbau der Insel voranzutreiben, um Minen zu räumen und einen erneuten Konflikt zwischen der kroatischen Bevölkerung und der serbischen Minderheit zu verhindern. Klingt fast nach Friede, Freude, Eierkuchen. Aber wie so oft kommt alles anders als erwartet... mehr wollen wir Ihnen von der Story aber gar nicht verraten. Am besten, Sie spielen die aktuelle Demo-Version, die sich auf unserem Silberling befindet. Der fertige Mod umfasst rund 23 Missionen und noch mehr authentisches Gerät. Schon jetzt ist klar, dass wir es mit einem der ambitioniertesten Projekte der Neuzeit zu tun haben. Allerdings funktioniert der BW-Mod nur, wenn Sie Operation Flashpoint: Resistance installiert haben.

Info: www.bw-mod.de und www.clanzone.at



AUF DVD

Mod: Operation Flashpoint

Autor: BW-MOD-TEAM

Filename: bwmod_demo11.exe

Voraussetzungen: Operation

Flashpoint: Resistance

Pro • Contra:

☒ Selnem Land dienen!

☒ Frieden stiften

☐ Wir wollen endlich die Vollversion!

Fazit: „Ich bin froh, ein deutscher OFP-Mod zu sein!“



INTERVIEW DER GENERAL PACKT AUS

Wir haben Joachim Peiper, den obersten Vorgesetzten des BW-Mod-Teams, zu einem Interview überreden können. Die Sicherheitsvorkehrungen waren enorm. Unser Interviewer war nackt, damit keine Abhörvorrichtungen am Körper befestigt werden konnten.

REACTION Das Interesse an Ihrem Mod ist enorm. Es gibt kaum eine OFP-Seite, auf der man nicht mindestens einmal pro Woche von Ihrem Projekt liest. Können Sie sich das erklären?

PEIPER Das liegt an unseren Mitarbeitern, die alle schon einiges an Erfahrung haben müssen, damit sie überhaupt bei uns aufgenommen werden. Natürlich wechselt das Personal von Zeit zu Zeit, da einige wenige Leute unsere Anforderungen nicht erfüllen. Also würde ich sagen, der gute Fortschritt liegt an den fähigen Leuten, die bei uns arbeiten.

REACTION Erzählen Sie uns bitte etwas über die Technik. War es nicht ein enormer Aufwand, sämtliche Objekte mit den passenden Texturen zu versehen? Schließlich sollte ein Leopard-Panzer im Spiel ja auch als solcher erkennbar sein.

PEIPER Da wir viele 3D-Designer mit unterschiedlichen Techniken haben, kann ich jetzt nur von meinen Praktiken ausgehen. Ich verwende meist ein Plastikmodell des zu bauenden Fahrzeugs, messe mit einer Schieblehre die Maße aus und übertrage sie in mein 3D-Programm.

REACTION Was waren und sind die größten Schwierigkeiten bei diesem Projekt?

PEIPER Also mein persönlich größtes Problem war und ist, kompetentes Personal zu finden (Christian Bigge: meines auch!). Unser allgemein größtes Problem dürften wohl die Fehler des Originalprogramms sein.

REACTION Wie erklären Sie sich den momentanen Boom von realistischen Taktik-Shootern?

PEIPER Davon habe ich leider noch nichts mitbekommen, aber falls das zutrifft, liegt es wohl am steigenden Verlangen nach komplexen und anspruchsvollen Spielen, bei denen man nicht nur blind ballern muss, sondern auch taktisches Geschick aufweisen sollte.

REACTION Wieso eigentlich gerade ein Bundeswehr-Mod?

PEIPER (lacht und grinst) Weil ein WK-2-Mod schon in Arbeit war. Als wir mit unserem Bundeswehr-Mod begannen, standen wir vor der Entscheidung des Themas. Da wir zuvor nur Sachen zum Thema Zweiter Weltkrieg gemacht hatten, wollten wir etwas Neues ausprobieren.




Die drei von der Gank-Stelle.
Analogie verstehen den Wort-
witz, alle anderen schlagen nach.


SCHNELLER.
HÄRTER.
TÖDLICHER.

IRONSTORM

Ab 25. Oktober für PC.

 wanadoo


4x Studio

 Arborea
a wanadoo game

 POWERED BY
GIGAWATT

www.stormgame.com

© Wanadoo Edition 2002. All rights reserved. Published by Wanadoo Edition. Developed by 4X Studios.

Kommt Zeit, kommt Rad!

Das Unruhe-Netzwerk hat uns mal wieder ein paar coole GTA 3-Files zugeschanzt.

GTA 3 Ja, GTA 3 erhitzt noch immer die Gemüter. Kein Tag vergeht, an dem kein neuer Mod erscheint. So ein Leben als virtueller Verbrecher reizt offenbar eine Menge Menschen. Übrigens ist Kollege Geltenpoth's Gesicht auch ein Verbrecher, aber das tut hier nichts zur Sache. Drei Mods möchten wir Ihnen an dieser Stelle näher bringen. Der Argos-3D-Wheels-Mod ist was für Auto-Freaks. Damit lassen sich dreidimensionale Autofelgen entwerfen. JB-Polizei V 2.0 verwandelt sämtliche Police-Karren in deutsche Polizei-Autos und der Atom-Explosion-Mod macht jede mittlere Detonation zum nuklearen Erlebnis. Sie sehen also, dass diese Dateien für jeden GTA-Fan überlebenswichtig sind.

Info:
www.unruhenetwork.de/vu

Wir geben zu, dass wir amerikanische Polizei-Autos männlicher finden.



AUF DVD

Mod: GTA 3

Autor: Madman, Jay Bee usw.

Filename: Argos 3D Wheels

v2.0.exe, JB-PolizeiV2.0,

atom_explosion_mod

Voraussetzungen: GTA 3

Pro + Contra:

✓ Von allem etwas

✓ Endlich deutsche Büttel!

✓ Wie wollten türkische Polizei-Autos!

Fazit: „So macht GTA 3 noch mehr

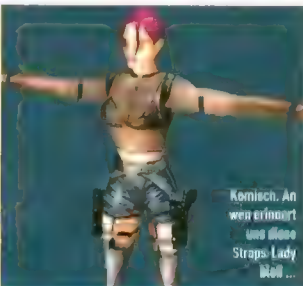
Spaß. PC ACTION macht es möglich!“

Zeig mir deine zwei Polygone!

Die Typen vom Clan00 arbeiten an einem sexy PC ACTION SKIN PACK.

Counter-Strike Spieler-Modelle gibt es wie Sand am Meer, doch schon bald erscheint das erste PC-ACTION-Exklusiv-Pack. Die talentiertesten Grafiker und Modder der Welt arbeiten momentan mit Hochdruck an dessen Fertigstellung. Der Clou: Die Spieler- und Waffen-Modelle werden extra für unser Magazin kreiert und sind sonst nirgendwo erhältlich. Ein weiterer Beweis für die enorme Popularität der PC ACTION. Unsere Bilder zeigen schon jetzt, dass wir es nicht mit 08/15-Kram, sondern mit außergewöhnlichen Edel-Skins zu tun haben. Wenn alles glatt läuft, gibt es den Pack in der übernächsten Ausgabe auf unserer DVD!

Info: www.clan00.de



SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIELE & MODS

UT 2003	www.ut-2003.com
Warcraft 3	www.warcraft.de
GTA 3	www.planetgta3.de
Half-Life	www.planethalflife.com/modcenter
Counter-Strike	www.counter-strike.de/
Counter-Strike	www.counter-strike.net/
Counter-Strike	www.counterstrike.de/
Counter-Strike	www.clan00.de
Firearms	www.firearmsmod.de
Frontline Force	www.frontlineforce.de
Operation Flashpoint	www.operation-flashpoint.de
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de
Operation Flashpoint	www.flashpointleague.com
Aliens vs. Predator 2	www.planetavp.com
Aliens vs. Predator 2	www.avpnews.com
Aliens vs. Predator 2	www.avpcenter.com
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com
MoH: Allied Assault	www.mohamatch.com
MoH: Allied Assault	www.mohaa-league.com
Serious Sam 2	www.seriousaam.com
Serious Sam 2	www.seriousdaily.de
Serious Sam 2	www.croteam.com
Jedi Knight 2	www.jedidaily.de
Jedi Knight 2	www.jediknight.net
Jedi Knight 2	www.jedoutcastth.de

Wer hier vorbeischaute, findet so ziemlich alles zum Thema *Unreal Tournament 2003*. Mal sehen, wie sich das Ding entwickeln wird. Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucknen Seite. Sehr ordentlich gemacht! Innerhalb kürzester Zeit unterkeltete sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt. Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Site zur Pflicht! Offizielle deutsche *Counter-Strike*-Page. Informationen, jede Menge Downloads und vieles mehr für Ihr Lieblingsspiel. Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots. Deutsche *Counter-Strike*-Seite. Hier können Sie unter anderem Web- und Spiele-Server mieten. Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen“ nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken! Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten. Sie brauchen Informationen zu diesem *Half-Life*-Mod? Kein Problem! Die Seite versorgt Sie mit Neuigkeiten und Downloads. Eine der größten deutschen *OPF*-Fanseiten. Hier finden Sie aktuelle Informationen und viele Downloads. Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler. Eine vielversprechende Liga zu *OPF*, die unter anderem von nifaculty geführt wird. Mit der amerikanischen Fanseite zu *AvP 2* sind Sie immer auf dem aktuellsten Stand: brandneue Mods, Karten und Skins sowie Infos. Sie wollen wissen, was in der *AvP 2*-Szene angesagt ist? Hier finden Sie neben Karten, Mods und Skins auch nette Filmen. Unserer Meinung nach die momentan beste *AvP*-Seite. Egal welches File Sie auch suchen, hier finden Sie es garantiert! Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH:AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins. Übersichtliche Fanseite (englisch). Sie brauchen Infos, neue Karten und Mehrspieleraktionen? Hier finden Sie alles. Sie wollen anderen Clans beweisen, wer der King ist? Bei der deutschen *MoH:AA*-Liga kann sich Ihr Team beweisen. Höchst offizielle Seite. Hier können Sie alte Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden. Beste deutschsprachige Fanseite mit topaktuellen Berichten zu Mods und Maps. Webseite der Entwickler mit Infos zu geplanten Neuveröffentlichungen und Updates auch zum Editor. Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das Jedi-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch. Sie sind auf der Suche nach Maps, Mods oder Skins zu *JK 2*? Hier werden Sie garantiert fündig. Große deutsche Fanseite mit vielen Downloads und tagesaktuellen News zum genialen *Star Wars*-Shooter.

COMMUNITY

Clan-Seite	www.mymtw.de
Clan-Seite	www.schroet.de
Clan-Seite	www.dkh.4players.de:1092
Szene-Seite	www.planetscs.de
Szene-Seite	www.cs-szene.de

Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw.a.Tn. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Für Sie ein Pflichtbesuch! Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*. Deutschlands Kranker Horde ist ein Multiclan, der für viele Spiele ein Team hat. Lustige Truppe. Und hin und wieder interessante News. Eine der besten Szene-Seiten Deutschlands zu *Counter-Strike*. Immer aktuell und informativ. Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu wissen, was in der Community abgeht.

Professor Brösl



Brösl: "Da sind Silicon-Kugeln in der Kiste."

Keine Angst, liebe Kinder, der Onkel ist nicht verletzt. Der steht wieder auf.

Da müsste schon eher mein Staubsauger explodieren, bevor ich hier weggehe." Die polnische Putzfrau nimmt kein Blatt vor den Mund. Alle anderen Figuren im Spiel auch nicht. Und Sie reden Österreichisch! Falls Sie befürchten, an der Sprachbarriere zu scheitern: Entwarnung! Die Untertitel sind auf Deutsch. Sollte künftig noch jemand behaupten, in der PC ACTION kämen Österreicher zu kurz, verweisen wir den betreffenden Miesmacher auf die hier vorliegende Seite. Unsere Redaktion hat für Sie keine akustischen Qualen gescheut, Probe gezoxt und präsentiert Ihnen nun das Spiel aus der führenden Alpennation neben der Schweiz. Okay, da gibt es ohnehin nur noch Österreich, aber der gut 230 MB große Brocken *Professor Brösl* ist trotzdem nicht von schlechten Eltern. Sie schlüpfen in den Kittel eines virtuellen, vertrottelten Physikprofessors, der von seinem Chef

die Aufgabe erhält, die Menge der erzeugten Produkte einer Fabrik zu erhöhen. Im späteren Verlauf stellt sich heraus, dass das eigentliche Forschungszentrum zur geheimen Untergrundorganisation ZUUM gehört, dessen Anführer die Weltherrschaft an sich reißen will. Das Klick-Adventure geizt nicht mit Rätseln, weshalb wir zusätzlich für Sie eine Komplettlösung auf der DVD verewigt haben.

JOACHIM HESSE

Info: www.chill.cc/pibyte/broesl



Zu diesem Spiel kann ich den Hobby-Programmieren von pibyte nur gratulieren. Selten findet man so viel Unfug auf einem Haufen. Menschen ohne das nötige Quäntchen schwarzen Humor sollten deshalb lieber *Angeln* spielen. Alle anderen dürfen sich auf Teil 2 freuen, der sich bereits in der Mache befindet. Hoch lebe Österreich!

Titel	Story	Spielt sich wie	Fazit
 ANGELN Simulation	Dreimal dürfen Sie raten, um was es bei einem Spiel mit dem Titel <i>Angeln</i> geht. Sie schwingen die Rute und lassen die dicksten Brocken am Haken zappeln.	Ein Tag am See oder <i>Sega Marine Fishing</i> .	www.abramania.de Nicht halb so einschläfernd wie sich mit einem Eimer an einen Fluss zu hocken. Auf jeden Fall ein Spielchen wert!
 DARK KONFLIKT Echtzeitstrategie	Der Präsident hat die Operation Konflikt eingeleitet. Als Kommandant der GDA liefern Sie sich hitzige Gefechte mit CPU-Gegnern oder menschlichen Spielern.	<i>Command & Conquer</i> . Sogar die Wegfindungs-Routinen sind ähnlich mies.	http://goofree.indigo.ie/~xtom Die 3D-Grafik ist für ein Freeware-Spiel aufwendig inszeniert. Hobby-Generäle reservieren einen Platz auf der Festplatte.
 FLO'S SPACE TAXI Action	Sie sind Taxifahrer. Aber nicht irgendeiner. Mit Ihrem schwerlosen Weltraumbrummer kämpfen Sie gegen die Schwerkraft und befördern außerirdische Fahrgäste.	<i>Crazy Taxi</i> im All. Wer kennt das Original von C64 oder Amiga?	www.fam-heft.de Machen Sie Major Tom alle Ehre. Das sollte kein Problem sein, denn dank vieler Levels kommt so schnell keine Langeweile auf.
 FROSCH Action	Man streckt Menschen nicht die Zunge raus. Als Frosch dürfen Sie sich über diese Regel hinwegsetzen. Allerdings sollten Ihnen Fliegen schmecken...	<i>Moorhuhn</i> ohne Scrolling und mit Fliegen statt Hühnern.	www.abramania.de Falls Sie mal wieder die Funktion Ihrer Computermäus testen möchten, installieren Sie <i>Frosch</i> . Fünf Minuten Gratis-Spaß.
 MAHJONGG Strategie	Eines der bekanntesten Spiele aus Asien. Sie müssen aus Karten gleichen Typs und Wertes Paare bilden, um das Spielfeld abzuräumen. Allerdings lässt sich nicht jede Karte nehmen.	<i>Mahjongg</i> oder Shanghai. Wer von diesem Spiel noch nicht gehört hat, ist doof.	www.abramania.de Ein zeitloser Brettspielklassiker. Die acht Spielfelder sollten Ihnen Kopfzerbrechen bereiten. Wenn nicht, sind Sie ein Mutant.
 RAPTOR Action	Keine Ahnung, ob <i>Raptor</i> eine Story hat. Wen interessiert das schon, wenn man Flugzeuge abballern darf? Mit Ihrem Jet fliegen Sie durch eine vertikal scrollende Landschaft.	Ein Ballerspiel, bei dem Flugzeuge ein anderes Flugzeug angreifen.	www.gemtree.com Wer gerne alles abschießt, was sich bewegt, und sich über eine wachsende Punkteanzeige freut, wird gut bedient.
 TIN CAN ALLEY Geschicklichkeit	Sie steuern einen hässlichen Blechkumpen durch verzwickte Levels und müssen diverse Schalter betätigen, um den Ausgang freizulegen.	<i>Rayman 2</i> ohne Grafik und ohne Rayman.	http://pyramid-entertainment.co.uk Neben Teil 1 ist auch noch Teil 2 auf der Cover-Disk, so dass Sie jahrelang durch Labyrinth hüpfen können. Viel Spaß!

WEITERE 17 GRATISSPIELE FINDEN SIE AUF DER COVER-DVD

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

auch in
Ihrer Nähe!

www.GamesProfis.de

Kids Spielwaren
Reichenberger Str. 45
02723 Zittau
03583-510738

Play Away
Heinrich-Mann-Str. 9
02977 Hoyerswerda
03571-405659

Mc Media und Fantasy
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672-313595

Netgames
Nicolaiberg 2
07545 Gara
0365-2900840

Fantasy und Future
Frankfurter Allee 3
10247 Berlin
030-4208922

Power Play
Senftenberger Ring 44b
13435 Berlin
030-40712664

Media World Service Agentur
Postplatz 2-4/5
10761 Hamburg
03302-272706

Games Store
Doberaner Str. 110
18057 Rostock
0381-2003330

Games World
Ulzburger Strasse 289 A
22850 Nordstedt
04191-956240

Europa
Europaplatz 2
24103 Kiel
0431-970992

Game World
Buntentornsteinweg 33
28201 Bremen
0421-596506

Mega Video & Game Store
Gröppelinger Heerstr. 171
22537 Bremen
0421-6166593

Eise's Gameshop
Blumlage 64
29221 Celle
05141-907079

Mega Company
Am Hornberg 2
29614 Solttau
05191-967581

Spielparadies Dreier
Poststr. 15a
29614 Solttau
05191-71101

Xpert Games
Lindenstraße 13 a
31224 Peine
05171-581418

MC Game
Detmolder Strasse 68
33804 Bielefeld
0521-64234

Funtronixx
Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-739380

Toystore
Hauptstraße 55
37412 Herzberg
05521-1780

Phoenix
Allendorfer Str. 6
37574 Einbeck
05561-3332



Joypoint
Am Wehrmann 24
40211 Düsseldorf
0211-364445

Players Level
Kurt-Schulz-Straße 17
40764 Langenfeld
02173-980944

Gameland
Kaiserswerther Str. 14
40878 Ratingen
02102-470473

Gameshop D. Weichert
Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02181-231323

Top-Games
Stockumer Str. 22b
44225 Dortmund
0231-779700

Gamestore
Rüttenscheider Str. 18
45131 Essen
0201-777225

High Score
Goethe Str. 44
45964 Gladbeck
02043-928831

Multimediasoft Gansekw
Neuer Wall 2-4
47441 Moers
02841-21704

Joystix
Osnoldstraße 10
53111 Bonn
0228-650095

Gameparx
Kölner Straße 155
53840 Troisdorf
02241-881242

SK Gamematix
Paulstr. 36
54292 Trier
0651-27211

Guild of Freaks
Binger Str. 5
55218 Ingelheim
06132-799920

Game-Station
Lopferstr. 36
56727 Mayen
02651-1262

Game Planet
Am Klefelderm
57078 Siegen
0271-8909880

A.S. Superplay
Bohlenstraße 122
58097 Hagen
02331-983524

Werne's Gamestore
Konrad-Adenauer-Str. 17
59368 Werne
02309-951686

Soundcheck
Kaiserstr. 31
63065 Offenbach/Main
069-884299

Game und Fun GmbH
www.game-und-fun.de

Theis Computerspiele
Rheinstraße 93
65185 Wiesbaden
0611-9333090

Gamestore Zweibrücken
Hauptstr. 2 / Ecke Buschhof
66482 Zweibrücken
06332-905400

CD + Game Shop
Westpange 5
68538 Neumünster
08821-25517

Spielraum
Stummpl. 1 (Saarperkcenter)
68538 Neunkirchen
06821-140064

Gameland
Stummstraße 2
68763 Dillingen
06831-705612

Mac Fun
Nusslochstraße 12
69181 Laimen
06224-951865

Your Level
Kronenstr. 21-23
78054 VS-Sigmaringen
07720-36402

Mega-Star
Güterstr. 2
79713 Bad Säckingen
07781-59953

CSE Schauties GmbH
Marktstr. 19
78212 Reutlingen
07121-26138

Susi's Little Shop
Am Königshof 5
73047 Reutlingen
0941-565125

Softprice
Rheinstraße 93
65185 Wiesbaden
0611-9333090

GamesProfi des Monats

Theis Computerspiele & More ist ein schöner, mittelgroßer Laden in der wunderschönen Stadt Wiesbaden, der Hauptstadt von Hessen. Der Laden besteht seit 15 Jahren, seit Januar 2002 unter dem Namen Theis Computerspiele & More.

Neben dem Geschäftsführer Herrn Theis trifft man im Laden Herrn Hoffrichter (den Herrn mit Brillen) und Herrn Reumann (immer im weiss-schwarzen Anzug, der Fachmann schlechthin, der alle Spiele anspricht). Neben einer Riesenauswahl an Spielen und Zubehör für die Systeme PC, PSone, PlayStation 2, Xbox, Game-Cube, Dreamcast, GameBoy, GameBoy Advance gehören auch DVD-Filme, Zeitschriften und Lösungsbücher zum Sortiment.

Natürlich stehen auch Geräte zum "Anzocken" bereit (Xbox, PlayStation 2 und Game Cube). Zu erwähnen ist in jedem Fall natürlich die Homepage www.theis-computerspiele.de mit Newsletter, Livecam, Links und mehr.

Theis Computerspiele & More
Rheinstraße 93
65185 Wiesbaden
0611-9333090



Spezial-Angebot des Monats



V7 Games-PC
PC Hardware
€1199,99
Unverbindliche Preisempfehlung

3COM 905C-TXM 10/100 PCI Netzwerk-Karte

Compaq/Seagate IDE
TH228 128 MB DCR

Western Digital HDD
40 GB 5400 RPM

Minibrewer ATX 300R
CPU: ATHLON XP 1800+ 1,53 GHz
256 MB DDR-RAM PC 266

DVD-ROM 16x48x
(inkl. CyberLink PowerDVD V.4.0 OEM)

CD RW 40x10x40x
(inkl. Ahead Nero Burning ROM OEM)

3,5" Floppy Drive

Logitech Internet Navigator Keyboard
Pilot Mouse

inkl. Windows XP Home OEM und 24 Monate Pick-Up & Return Service

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen der jeweiligen Hersteller in Euro (€).
Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem **GamesProfi!**



RollerCoaster Tycoon 2
PC CD-ROM

Wie ein Saisonticket für Disneyland Paris oder Warner Bros. Movie Park™
(Petra Maueröder, PC Games)

€54,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers



ANNO 1503
PC CD-ROM

„das meisterwartete Spiel des Jahres“ (PC Games 10/02)

... für mich ganz klar das Highlight des Spieljahres“
(Petra Maueröder, PC Games)

Streetday 25. Okt. 2002

€49,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers



ONLINE! Revolutionäres 3D-Action-Spiel, in dem Sie wie in Elite und Privateer als Weltraum-Abenteurer unterwegs sind.

EARTH & BEYOND
Earth & Beyond
PC CD-ROM

€44,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers



No One Lives Forever 2
A SPY IN H.A.R.M.'S WAY.

... lässt den Spieler wieder tief in die Welt von James Bond- und Austin Powers eintauchen.“
(PC Games 11/02)

No One Lives Forever 2
PC CD-ROM

€49,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers



Unreal TOURNAMENT 2003

„...lässt vor allem im Multiplayer-Modus das Adrenalin sprudeln, beschleunigt den Herzschlag und wirkt wie eine Droge.“
(PC Games 11/02: 92%)

„Es kam, sah und siegte. Der Mehrspieler-Modus löst den Vorgänger und einen weiteren Multiplayer-Shooter von ID Software endlich als Referenz ab. Action-Fans müssen zugreifen.“
(Christian Müller, PC Games)

Unreal Tournament 2003
PC CD-ROM

€54,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen **GamesProfi!** werden?
Senden Sie uns Ihren Datenkutschenschein und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

Fax: 0931 / 3598 - 777

Ingolf Micro Games, Bahnpostfach 5 - 97070 Würzburg - info@microgames.de - www.gamesprofi.de



LIVE AUS BARCELONA
MTV EMAs 2002
am 14.11.02 um 21 Uhr

VOTA

: WÄHLE
DEINE STIMME ZÄHLT

everybody votes

mtv.de/ema oder sms* an 82005 mit Text "EMA"

* € 0,49 pro sms

sponsored by

D&G
DOLCE & GABBANA
dolcegabbana.it

vodafone
vodafone.com

Foot Locker
footlocker-europe.com

AMERICAN EXPRESS

Medienpartner

TV
SPEL FILM

BRavo

DAVERN 3



**europe™
music
awards**
2002
barcelona

Hitman 2: Silent Assassin

The cover art for the video game Hitman 2: Silent Assassin. It features a close-up of the character Agent 47's face on the left, looking slightly to the right. He has a pale, bald head and dark eye sockets. In the center, a blood-stained knife is visible. On the right, two silver semi-automatic pistols are shown, one above the other. The background is dark and textured, resembling a wall or a night scene. The title 'Hitman 2: Silent Assassin' is written in large, white, stylized font across the bottom half of the image. In the bottom right corner, there is a small logo for 'Seite 151'.

Hitman 2: Silent Assassin

Seite
151

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. Sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlosungen zu Titeln wie *C&C Tonder Monks Island* & können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spielertipps (so genannte „Kurztipps“) finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztzute sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Disketten mitteilen.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!“ Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entnehmen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90 762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal	Seite 141
Beach Life	Seite 141
Civilization 3	Seite 141
Das Ding	Seite 141
Der Industriegigant 2	Seite 140
Frontline Attack: War over Europe	Seite 141
Hitman 2: Silent Assassin	Seite 142
Mafia	Seite 142
Medieval: Total War	Seite 140
Moonbase Commander	Seite 142
Morrowind	Seite 141
Neverwinter Nights	Seite 140/142
Primitive Wars	Seite 140
Prisoner of War	Seite 142
Rally Championship 2002	Seite 141
Tony Hawk's Pro Skater 3	Seite 142

[illegible]

Da selbst die ganz groten Probleme, die mich viele
in Tupper-Tupper bei von PC ACTION angesprochen
sind? Dann erhlen Sie als nicht kompetente Me per
Tupper: Unsere Modell hilft Ihnen bei allen mlichen
Problemen, Ihnen Ktigkeiten und weitere Informationen
mit dem Text und von die Hilfe.

TÄGLICH VOM 8-24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86

Hilf mir mal kurz!

NEVERWINTER NIGHTS

Module basteln in *Neverwinter Nights* ist ja kein Problem, aber wie verknüpfe ich mehrere davon? Eine gute Möglichkeit dafür bieten die Skripts. Erstellen Sie zum Beispiel einen allgemeinen Auslöser und ein Skript für die Zeile „OnEnter“ in den Eigenschaften des Auslösers: Verwenden Sie den Befehl „StartNewModule“. Das Skript würde dann so aussehen:

```
void main()
{
    object oEntered = GetEnteringObject();
    if(GetIsPC(oEntered))
    {
        DelayCommand(0.5, StartNewModule(„Modulname“));
    }
}
```

Wichtig: Sie brauchen beim Modulnamen nicht die Dateierweiterung .mod zu verwenden! Das Programm erkennt die Moduldatei automatisch.

REDAKTION

DER INDUSTRIEGIGANT 2

Geben Sie Ihren Bahnhöfen oder LKW-Terminals den Namen Donald und schon sind Sie um eine Million reicher. Funktioniert beliebig oft.

Wenn Sie Ihre Bahnhöfe oder LKW-Terminals auf den Namen Scrooge taufen, haben Sie die Mission gewonnen.

REDAKTION

PRIMITIVE WARS

Drücken Sie während des Spiels die Eingabetaste, um das Nachrichten-Menü zu öffnen. Geben Sie folgende Cheats ein:

Cheat
eat berry berry.
i got a power.
where am i ?
skip the scenario.
go stage #x
show ending story.

Wirkung
10.000 Beeren
Gewählte Einheit verbessern
Ganze Karte aufdecken
Nächster Level
In Level x springen (x = 1-12)
Ende zeigen

REDAKTION

NO ONE LIVES FOREVER 2 (DEMO)

Drücken Sie während des Spiels die T-Taste, um die Konsole zu öffnen. Geben Sie nun einen der folgenden Codes ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
skillz	Skillpunkte erhalten (funktioniert nur in Level 3 und 4)
health	Volle Gesundheit
armor	Volle Panzerung
pottergeist	Unsichtbarkeit an/aus
god	Unverwundbarkeit
build	Zeigt die Versionsnummer an
maphola	Level erfolgreich beenden
pos	Positionsanzeige an/aus

REDAKTION

Ledermiezi will spielen! Komm und versohlt mir doch den Archer, Kate!

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Folgende Cheats müssen bei der Kampagnen-Karte des Spiels eingegeben werden:

Cheat	Wirkung
.mefoundsomeau.	Ihre Provinzen erhalten zusätzliches Gold
.mefoundsomeag.	Ihre Provinzen erhalten zusätzliches Silber
.mefoundsomecu.	Ihre Provinzen erhalten zusätzliches Kupfer
.viagra.	Ihre Provinzen erhalten zusätzliches Eisen

Cheat	Wirkung
.matteosartori.	Die komplette Karte wird aufgedeckt
.worksandays.	Schnelleres Bauen
.badgerbunny.	Alle Gebäude und Einheiten werden freigeschaltet
.conan.	Sie kommandiert die Rebellen-Fraktion
.deadringer.	Eine Million Flonns

REDAKTION

Ja, wo laufen sie denn? Um bei *Medieval* die Übersicht zu behalten, benötigen Sie ein stabiles Nervenkostüm.





Ich war schon immer gegen
Tierversuche - bei so 'nem Ding
kann man nur kotzen.

DAS DING

Führen Sie den Registry-Editor aus: Gehen Sie auf START, dann auf AUSFÜHREN. Geben Sie nun Regedit ein. Wechseln Sie zum Schlüssel „HKLM\SOFTWARE\Computer Artworks\The Thing\1.0“. Dort können Sie folgende Cheatcodes eingeben:

Cheat

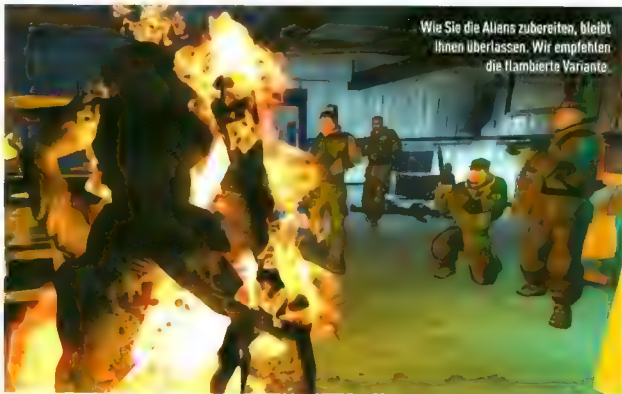
PlayerInvulnerable
DolnGameLoadSave

FullWeaponEquip
NPCInvulnerable

Wirkung

Unverwundbarkeit des Spielers
Sie können jederzeit in das Menü wechseln (Escape-Taste), abspeichern und Spielstände laden.
Alle Waffen verfügbar
Unverwundbarkeit der Team-Mitglieder

REDAKTION



Wie Sie die Aliens zubereiten, bleibt
Ihnen überlassen. Wir empfehlen
die flambierte Variante.

FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE

Öffnen Sie mit der Eingabetaste die Befehlszeile und geben Sie „I'mCheater“ ein. Der Cheatmodus ist jetzt aktiviert. Nun stehen Ihnen folgende Schummelcodes zur Verfügung:

Cheat

EagleEye
Ups...

Wirkung

Deckt die Karte auf
Beschädigt feindliche Gebäude
auf dem Schirm

Cheat

ByeBye
HastaLaVistaBaby

GoToHell

MoneyMoneyMoney x
StrongMan

Wirkung

Zerstört selektierte Einheit/Gebäude
Zerstört alle Einheiten/Gebäude
auf dem Schirm
Zerstört alle feindlichen Einheiten/
Gebäude auf dem Schirm
Man erhält x Geld
Heilt alle selektierten Einheiten/
Gebäude

REDAKTION

KURZ KNACKIG

MORROWIND

Wenn Sie von einem Händler einen Gegenstand haben möchten, der herumliegt oder sich in einer Kiste befindet, bekommen Sie das Objekt der Begierde oft durch folgenden Trick kostenlos: Verstecken Sie sich hinter einer Treppe, einer hohen Kiste, einer Säule oder Ähnlichem und achten Sie darauf, dass Sie von keinem Nichtspielercharakter entdeckt werden, aber der Gegenstand trotzdem noch sichtbar ist (am besten schleichen, dann erkennt man links unten, ob man gesehen wird). Nun trinken Sie einen Telekinesetrunk und schon können Sie von Ihrem Versteck aus alles im Sichtgebiet plündern. Aber Vorsicht: Sie sollten die Gegenstände nicht dem Händler verkaufen, dem Sie sie gestohlen haben.

MICHAEL PINI

BEACH LIFE - CHEATS

Wer in Eidos' Ferien-Simulation *Beach Life* von Geldsorgen geplagt wird, sollte während des Spiels SHIFT, ALT und \$ gleichzeitig gedrückt halten und schon werden satte 5.000 Dollar auf dem virtuellen Konto gutgeschrieben.

REDAKTION

BALDUR'S GATE 2: THRON DES BHAAL

Es gibt einen Programmfehler, mit dem Sie unendlich viele Erfahrungspunkte erhalten. Auf der Mauer in Saradush beschießen die Milizen einen unsichtbaren Feuerriesen. Um ihn zu töten, stellen Sie sich am besten zu Erad, da dort keine Feuerbälle einschlagen, und wählen ein aggressives Skript (unter „Charakterbogen/Anpassen/Skript“) für Ihre Bogenschützen aus. Diese greifen den Feuerriesen nun automatisch an. Der Feuerkoloss entsteht immer wieder neu und bringt 8.000 Erfahrungspunkte.

MARKUS SCHMIEDER

CIVILIZATION 3 - CHEATS

100.000 Goldstücke Starthilfe:

Um eine neue Partie mit einer Starthilfe von 100.000 Goldstücken zu beginnen, müssen Sie Ihren Herrscher lediglich auf den Namen Leemur taufen.

REDAKTION

RALLY CHAMPIONSHIP 2002

Geben Sie im Hauptmenü CHEATING HOMER ein, um alle Fahrzeuge und alle Strecken freizuschalten.

REDAKTION

KURZKNACKIG

MAFIA

Es gibt eine recht einfache Methode, um einem Strafzettel wegen zu schnellen Fahrens zu entgehen. Sobald das Strafzettel-Symbol am oberen Bildrand erscheint, treten Sie aufs Gas, um einen kleinen Vorsprung vor den Polizisten zu bekommen. Dann legen Sie eine Vollbremsung hin, steigen aus dem Auto und entfernen sich ein paar Schritte von Ihrem Wagen. Die Polizisten schwirren kurz um Ihr Auto herum und steigen dann wieder in die grüne (oder eher blaue) Minna ein. Jetzt können Sie die Fahrt in Ihrem Gefährt unbehellig fortsetzen.

JOHANNES IRMER

Das Nachladen der Waffen bei *Mafia* dauert eine Ewigkeit. Vor allem bei Kämpfen ist dies ziemlich nervig. Wer keine Lust hat, so lange zu warten, macht einfach eine Seitwärtsrolle. Der Nachladevorgang wird abgebrochen und dennoch ist das Magazin voll.

REDAKTION

Sollte Ihr Auto im Free-Ride-Modus beschädigt worden sein, müssen Sie nicht jedes Mal zu Luca Bertone fahren und 2.000 Dollar für die Reparatur bezahlen – es reicht, wenn Sie über die Stadtgrenze hinausfahren. Sobald das Umland geladen ist, ist auch das kaputte Auto wie von Geisterhand repariert.

REDAKTION

NEVERWINTER NIGHTS

Es gibt einen netten Programmfehler, mit dem man sich unendlich Geld verschaffen kann. Wenn Sie sich von Aribeth erklären lassen, wie der Rückrufstein funktioniert, bekommen Sie 100 Goldstücke überwiesen. Da Sie dies so oft wiederholen können, wie Sie wollen, sind Sie in kürzester Zeit reich.

PAUL ROHFF

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Spielen Sie das Spiel mit einem eigenen Skater durch (alle drei Goldmedaillen und alle Ziele erfüllt), so schalten Sie Darth Maul inklusive Doppellichtschwert als geheimen Skater samt eigenen Specialmoves frei. Spielen Sie das Spiel mit Darth Maul durch, so wird Wolverine freigeschaltet. Mit diesem können Sie dann eine zusätzliche Arena, die geheime Lagerhalle, freispielen. Allerdings dürfen Sie diese Arena nicht im Karriere-Modus spielen, wohl aber im Multiplayer-Modus.

MICHAEL KONIG

HITMAN 2 DEMO

Die Cheatcodes der *Hitman 2*-Demo funktionieren aller Wahrscheinlichkeit nach auch in der Verkaufsversion.

Um die Cheatcodes eintragen zu können, müssen Sie zunächst die Datei *hitman2.ini* mit einem beliebigen Text-Editor öffnen. Fügen Sie die Zeile *enableconsole 1* am Ende der Datei ein und speichern Sie die Änderung ab.

Jetzt können Sie mit der ^-Taste die Konsole öffnen, in der folgende Cheatcodes zur Verfügung stehen:

Cheat	Wirkung
god 1	Unverwundbarkeit
ipdebug 1	Spiel im Entwickler-Modus
infammo	Unbegrenzt Munition
giveall	Alle Waffen
invisible	Unsichtbarkeit

REDAKTION



Die Augenbrauen von Theo Waigel und die Frisur von Ahmet Isciturk – eine wirklich brutale Kombination ...

PRISONER OF WAR

Folgende Cheats müssen im Passwort-Bildschirm eingegeben werden, um die gewünschte Wirkung zu erzielen:

Cheat	Wirkung
ger1eng5 defaultm	Alle Levels werden freigeschaltet
	Nicht freigespielte Levels werden wieder gesperrt
coretimes	Alle Core-Events
Boston	First-Person-Ansicht

Cheat
Foxy
Dino
Muffin
Quincy
Fatty

dt

Wirkung
Kopfbreiter-Ansicht
Unbegrenzt Geld
Größe der Wachen variiert
Die Wachen sind weniger aufmerksam
Auf Sie kann nicht mehr geschossen werden
Das Datum, an dem das Spiel erstellt wurde, wird angezeigt

REDAKTION



MOONBASE COMMANDER

Drücken Sie die Tab-Taste, um ein Eingabefenster zu öffnen. Tragen Sie folgende Cheats ein. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Cheat
/udderdestruction
/tow/play
/EMPIG

Wirkung
Bomben in Kühe verwandeln
Cluster-Bomben in Hühner verwandeln
EMPs in Schweine verwandeln

Battlefield 1942

Bombenstimmung auf dem Schlachtfeld – kein Wunder, unsere Tipps garantieren den Sieg.

SO WEIT DIE FÜSSE TRAGEN

Welche Klasse Sie in der jeweiligen Situation wählen und wie Sie als Einzelner am meisten Gegner plätten, erfahren Sie in der folgenden Auflistung.

Allgemeines

- Kampfmesser, Pistole (mit acht Schuss plus drei Ersatz-Magazinen) und Fallschirm gehören zur Grundausrüstung jedes Soldaten. Die speziellen Ausstattungen richten sich nach dem Einsatz des Kämpfers.
- Sorgen Sie für ein ausgewogenes Verhältnis bei der Truppenzusammensetzung. Der Großteil der Einheit sollte aus Sturmtruppen bestehen. Achten Sie darauf, dass auch Sanitäter und Ingenieure zum Einsatz kommen.
- Jede Soldatenklasse kann alle Fahrzeuge benutzen.
- Der Ingenieur ist die einzige Klasse, die nicht mit Granaten ausgestattet ist.
- Wenn es die Situation verlangt, wechseln Sie einfach die Klasse, indem Sie die Ausrüstung von Gefallenen aufnehmen. Wenn Sie beispielsweise mit einem Aufklärer in eine Panzeroffensive geraten, sollten Sie nach gefallenen Panzerabwehr-Einheiten Ausschau halten und den Panzerschreck an sich nehmen.

- Wenn Sie sich von hinten an einen Feind anschleichen, reicht ein Stich mit dem Messer, um ihn zu erledigen.
- Mit der alternativen Feuerfunktion können die Granaten auch kurz geworfen werden.
- Alle Soldaten sind hervorragende Schwimmer. Aber Vorsicht! In manchen Gewässern attackieren nach einiger Zeit gefährliche Fische.

Der Aufklärer

Er bringt Licht ins Dunkel. Für den Nahkampf sind die Burschen allerdings nicht geeignet. Mit Ihrem Scharfschützengewehr können Sie sich auf die Lauer legen und den Gegner mit gezielten Schüssen dezimieren. Um die Präzision Ihrer Schüsse auch auf größere Distanzen zu wahren, legen Sie sich hin. Zielen Sie auf den Kopf des virtuellen Kontrahenten und halten Sie nach dem Schuss die Feuertaste gedrückt, damit Sie sehen können, wo Ihre Kugel eingeschlagen hat. Bei Schnellschüssen kommt es oft vor, dass man trotz gut postiertem Fadenkreuz am Gegner vorbei in die Botanik ballert. Sollten Sie in einen Nahkampf verwickelt werden, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich mit Handgranaten oder Pistole Ihrer Haut zu erwehren. Bei plötzlichem Panzerbesuch müssen Sie sofort aus seinem Blickwinkel flüchten und das Stahlmonster – am besten von hinten – mit Granaten attackieren. Mit dem Aufklärer können Sie Ihrer Artillerie die Orte gegnerischer Stellungen verraten, indem Sie das Fernglas benutzen. Benutzen Sie das Fernglasfunktion und „zielen“ Sie

auf die feindliche Einheit beziehungsweise Befestigung. Betätigen Sie die Schusstaste und Ihr Schützling teilt den Aufenthaltsort der Artillerie mit. Diese Technik funktioniert natürlich nur dann, wenn Sie sich mit einem Kollegen abgesprochen haben und dieser bei der Artillerie auf Ihre Informationen wartet. Eine besonders gute Schussposition erhalten Sie, indem Sie sich auf Dächer legen. Um diese zu erklimmen, stellen Sie einfach ein Fahrzeug davor und klettern darüber aufs Dach.

SPEZIELLE AUSTRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE:

- Scharfschützengewehr mit fünf Schuss und zwei Ersatz-Magazine
- Drei Handgranaten
- Fernglas

Die Sturmtruppen

Sie bilden das Herzstück jeder Armee. Mit einem feuerstarken Sturmgeschütz und viel Munition ausgestattet, eignen sich diese Soldaten vor allem für Nahkämpfe und Sturmangriffe. Im Liegen ist es möglich, auch auf größere Distanzen exakte, kurze Feuerstöße abzugeben. Eine einzelne Sturmtruppen-Einheit macht keinen Stich. Eine eingespielte Sturmtruppen-Armee kann die Gegner einkesseln und von allen Seiten beharken. Auch Panzer haben wegen ihres eingeschränkten Sichtfeldes gegen mehrere Sturmtruppen wenig Möglichkeiten. Da Sie bei Sturmangriffen dem Feind große Verluste zufügen, können Sie die Klasse gefallener Widersacher übernehmen, was wie erwähnt oft sinnvoll ist.



Über ein Fahrzeug können Sie auf Dächer klettern. Hier sind Sie schwer zu entdecken und können in liegender Position genau zielen.



In der Gemeinschaft sind sie stark! Eine geschlossene Sturmtruppenoffensive ist bei Häuserkämpfen oftmals der Schlüssel zum Erfolg.



Aus einem sicheren Versteck heraus können Sie den Vorstoß des Panzers genau verfolgen. Versuchen Sie, ihn am verwundbaren Hintern zu treffen.



Benutzen Sie Ihre Fähigkeit der sensationellen Fernheilung! Stellen Sie sich hinter Ihre Truppen und helfen Sie den angeschlagenen Kameraden.

SPEZIELLE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE:

- Sturmgewehr:
 - ➔ Allierte: 20 Schuss und fünf Ersatz-Magazine
 - ➔ Achse: 30 Schuss und vier Ersatz-Magazine
- Drei Handgranaten

Die Panzerabwehr

Die Burschen fürs Grobe. Dank ihrer mächtigen AT-Waffen können sie feindlichen Panzern sehr gefährlich werden. Ein großer Vorteil ist, dass die Bazooka-Jungs in nahezu jedem Bunker Munition für ihre großkalibrigen Wummen finden. Ihre große Schwäche liegt im Nahkampf. Nur sehr geübten Spielern ist es möglich, mit der AT-Waffe auf kurze Distanz genau zu treffen. Um die Granaten exakt abzufeuern, sollten Sie sich hinlegen. Außerdem dauert es eine ganze Weile, bis das Rohr mit einer neuen Granate gefüllt ist. In dieser Zeit ist es für die Feinde ein Leichtes, Ihre Spielfigur zu einem Sieb zu verarbeiten. Achten Sie darauf, dass Fahrzeuge verschiedene Trefferzonen besitzen. Wenn Sie sich einem Panzer frontal gegenüberstellen, hat Ihr Schützling keine Chance. Gehen Sie in Deckung und lassen Sie den Panzer (oder ein anderes Ziel) passieren. Springen Sie aus Ihrem Versteck und beharken Sie das gepanzerte Ungetüm. Von hinten reicht ein gut gezielter Schuss aus, um den Panzer zu vernichten.

SPEZIELLE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE:

- AT-Waffe mit einem Schuss und fünf Ersatzgranaten
- Drei Handgranaten

Die Sanitäter

Zivis an der Front? Weit gefehlt! Diese hilfsbereiten Einheiten verfügen über hervorragende Waffen, die beim Dauerlauf weniger Streuung haben als die Sturmgewehre. Angeschlagenen Kollegen kann der Sanitäter zu Hilfe eilen und sie wieder

auf Vordermann bringen. Um Ihren Kameraden zu verarzten, müssen Sie sich nicht direkt neben diesem aufhalten. Denn Sanitäter besitzen die mysteriöse Eigenschaft der Fernheilung, die es Ihnen erlaubt, Verwundete auf rund zehn Meter Entfernung zu verarzten. Der Energiebalken füllt sich nach einer Behandlung langsam wieder auf, so dass Sie theoretisch mit einem Sanitäter Ihre gesamte Armee versorgen können. Da sich der Sanitäter auch selbst heilen kann, hat er eine besonders lange „Lebenserwartung“

SPEZIELLE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE:

- Maschinenpistole:
 - ➔ Allierte: Thompson mit 30 Schuss und vier Ersatz-Magazine
 - ➔ Achse: MP 18 mit 32 Schuss und vier Ersatz-Magazine
- Arzt-Koffer
- Drei Handgranaten

Der Ingenieur

Er ist der Mann im Hintergrund. Mit seinem Werkzeugkoffer wartet er hinter den eigenen Linien, um bei Bedarf zu den beschädigten Fahrzeugen zu flitzen und diese zu reparieren. Ähnlich wie bei den Sanitätern füllt sich der Energiebalken nach einer Weile wieder auf

und der Ingenieur ist erneut einsatzbereit. Ein großer Vorteil des Ingenieurs besteht in seinem explosiven Gepäck. Jeweils vier Minen und Sprengladungen sorgen beim ahnungslosen Gegner für gute Laune. Mit den Minen können wichtige Zubringer (z. B. Brücken oder Landungen) unbefahrbar gemacht werden, während Sie mit den Sprengladungen ganze Lager bequem aus der Entfernung in die Luft jagen. Gegnerische Minen sind mit dem Werkzeug entschärfbar. Des Weiteren entpuppen sich die Pyromanen als hartnäckige Einzelkämpfer. Mit ihren großkalibrigen Gewehren können die Burschen genau Zielen – und das ohne lästige Streuung. Das Gewehr erweist sich sogar beim Laufen als äußerst präzise. Einziger Nachteil: Die Nachladezeit ist ziemlich lange

SPEZIELLE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE:

- Gewehr:
 - ➔ Allierte: Lee-Enfield No. 4 mit fünf Schuss und vier Ersatz-Magazine
 - ➔ Achse: Karabiner 98k mit fünf Schuss und vier Ersatz-Magazine
- Vier Sprengladungen
- Vier Minen
- 1a-Werkzeug



Ingenieure sind gewitzte Fahrer. Wird ihr Gefährt beschädigt, benötigen sie nur einen geschützten Platz, um es wieder instand zu setzen.

Minen und Sprengstoff

Sprengladungen und Dynamit sind von hohem strategischem Nutzen. Gerade als Verteidiger kann man mit diesen explosiven Überraschungen den Gegner am Vorankommen hindern. Abgelegte Minen und Dynamit können nur von Ingenieuren entschärft werden. Witzigerweise gibt es bei verminten Brücken einen kuriosen Programmfehler. Begeben Sie sich zu den Minen (bzw. zum Sprengstoff). Wenn Sie auf sie treten, stampft ihr Söldner die hinterhältigen Kracher durch den Beton, so dass sie in das Flussbett beziehungsweise in die Schlucht darunter fallen.

SO PLATZIERT MAN SPRENGLADUNGEN UND MINEN:

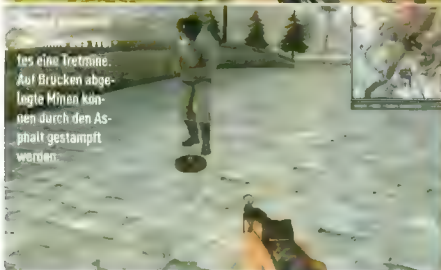
- Verminen Sie Ihre Basis – und den feindlichen Eindringlingen bleibt das Lachen im Halse stecken.
- Verteilen Sie rund um Ihre Fahne Sprengladungen. Wenn der Gegner zur Eroberung ansetzt (Fahne wird weiß), können Sie ihn aus sicherer Entfernung in die Luft sprengen.
- Achten Sie darauf, die Minen so zu legen, dass der Panzer nicht dazwischen durchfahren kann.



- Platzieren Sie die Minen auf der zu Ihnen zeigenden Brückenseite. Wegen des eingeschränkten Blickfeldes der Panzer kann der Fahrer die todbringenden Überraschungen nicht entdecken.
- Werfen Sie eine Sprengladung auf das feindliche Fahrzeug. Jetzt müssen Sie sich nur noch entfernen und den Gegner hochgehen lassen.
- Klettern Sie auf einen feindlichen Bunker und legen Sie eine Sprengladung. Trampeln Sie diese durch die Decke und sprengen Sie die Gegner in die Luft.



Auf der zu Ihnen zeigenden Brückenseite kann der Panzerfahrer die Minen nur schwer entdecken.



tes eine Tretmine. Auf Brücken abgelegte Minen können durch den Asphalt gestampft werden.



Bombe auf Bunker legen. Bombe durch Asphalt trampeln. Bombe zünden. Gegner platt.

ERNTE-TANK-FEST

Statt Brot und Speise servieren wir Ihnen lieber alle nötigen Tipps, um mit den Kettenfahrzeugen in *Battlefield* kräftig aufzuräumen.

Bordschütze kontra Fahrer

Denken Sie immer daran, dass Sie als MG-Schütze auf dem Panzer keine Deckung haben! Überlegen Sie sich daher immer, ob Sie die Rolle der Zielscheibe auf dem Panzer übernehmen wollen. Sollten Sie in ein Gefecht verwickelt werden, ist es im Zweifel besser, schnell das MG zu verlassen, auszusteigen und sich Deckung zu suchen. Als Fahrer haben Sie bessere Karten. Neben

Ihrem dicken Rohr verfügen Sie mit der sekundären Feuerfunktion ebenfalls über ein MG.

Zielübung

Fürs Panzerfahren gilt grundsätzlich: Immer in Bewegung bleiben. Üben Sie erst mal kräftig, zu fahren und gleichzeitig den Turm zu drehen oder ein Ziel im Visier zu behalten. Studieren Sie als Panzerfahrer fleißig die Schusswinkel der Kanone. Besonders wenn Sie bergaufwärts feuern, müssen Sie sehr weit über das Ziel halten. Wenn Sie den Bogen schließlich raushaben, werden Sie zu einer gefährlichen Waffe in Ihrer Armee und zur Qual für den Gegner.

Panzer gegen Panzer

Beim Kampf gegen andere Tanks ist es am besten, auf die Schwachstellen des Gegners zu schießen. Das bedeutet, nach Möglichkeit auf das Heck oder wenigstens die Seite des feindlichen Panzers zu ballern. Zielen Sie nie auf den Turm, der hält am meisten aus. Wenn Sie mit der schwächeren Klasse (Mk. IV oder Sherman) gegen die stärkeren Kolosse (Tiger oder Wolverine) antreten, wird diese Taktik noch wichtiger. Nutzen Sie die etwas bessere Wendigkeit der „kleineren“ Babys aus, um den Großen in den Rücken zu fallen. Bleiben Sie nicht stehen, sonst sind Sie leichte Beute.



Bei einer Basisverteidigung überleben Sie länger, wenn Sie sich mit Ihrem Fahrzeug auf eine Reparaturrampe stellen. Dort wird automatisch repariert.



Gerade noch mal Schwein gehabt – mit der Außenansicht konnten wir den feindlichen Soldaten am Panzer ausmachen und ihn schnell platt walzen.

Stellungskrieg

Es gibt immer wieder strategisch günstige Stellen, von denen aus Sie auch um Stand gut agieren können. Getarnt zwischen Bäumen oder auf erhöhten Positionen ist es oft möglich, gegnerische Einheiten aufzureiben, ohne auf ernste Gegenwehr zu stoßen. Wenn Sie eine Basis verteidigen müssen, halten Sie Ausschau, ob es vielleicht Reparaturrampen gibt. Falls ja, postieren Sie sich mit

Ihrem Liebling direkt auf der Rampe. Gegnerische Treffer werden sofort automatisch repariert.

Wer darf fahren?

Einige Klassen eignen sich besonders fürs Panzerfahren.

Ingenieur | Wenn Ihr Vehikel angeschlagen und keine Reparaturrampe in der Nähe ist, ziehen Sie sich etwas zurück, steigen aus und legen selbst Hand an.

Panzerabwehr | Wenn Sie vorwiegend feindliche Panzer bekämpfen, ist es sinnvoll, mit der Panzerabwehr im Gepäck zu fahren. Sollte Ihr Panzer schrottreif sein, steigen Sie aus und setzen Ihr „Handgepäck“ ein.

Tunnelblick

Die Innenansicht im Panzer ist ziemlich beschränkt. Es ist ratsam, immer mal wieder die Außenperspektive einzuschalten, um zum Beispiel heranschleichende Infanteristen auszumachen.

PANZERKNACKER

Auch der stärkste Tiger geht in die Knie, wenn man ihn an den Ei ... äh Ketten packt.



Besorgen Sie's dem Tiger ordentlich von hinten, dann segnet er schnell das Zeitliche.

1. Die kritischste Zone eines Panzers ist das Heck. Zielen Sie immer auf die untere Hälfte und nicht etwa auf den Turm. Das gilt gleichermaßen für den Kampf Panzer gegen Panzer und Panzerabwehr gegen Panzer.

2. Bekommen Sie nur die Seite eines Panzers vor die Linse, ist das auch noch okay. Sie benötigen dann zwei bis drei Treffer mehr, bis der Koloss das Zeitliche segnet.

3. Einen Panzer von vorne anzugreifen, gleicht einem Selbstmord. Beharren sich zwei von vorn, gewinnt oft keiner – sprich, beide Kontrahenten enden als Schrott. Wer besonders geschickt mit

seinem Rohr umgehen kann, hat gegenüber schlechteren Kanonieren allerdings Chancen, siegreich aus dem Gefecht hervorzugehen.

4. Auf den Turm zu feuern, ist von jeder Seite her sinnlos. Er ist sehr stark gepanzert und nimmt nur minimal Schaden.

5. Auch als gemeiner Fußsoldat müssen Sie nicht gleich die Waffen strecken oder sich vor die Ketten werfen, wenn Sie auf einen Panzer stoßen. Wenn Sie Hink um ihn herumtänzeln und dabei Granaten unter die Bodenplatte werfen, ist es auch damit möglich, einen Tank mit vier solcher Bums-Eier zu verschrotten.

Ich mach dich platt

Denken Sie daran, dass Sie ein tonnenschweres Vehikel unterm Hintern haben. Infanteristen, die Ihnen zu nahe auf die Pelle rücken, werden einfach platt gewalzt.

Panzertanz

Geraten Sie in die gegnerische Panzerabwehr, fahren Sie immer vor und zurück und drehen sich im Kreis. Das macht es für Infanteristen sauschwer, Sie unter Beschuss zu nehmen.

Bleischaden

Im Eifer des Gefechts kommt es schon mal vor, dass der Panzer kippt, weil Sie wieder eine zu steile Böschung befahren haben. Keine Panik – behalten Sie die Schadensanzeige im Auge. Solange sie nicht dramatisch absinkt, warten Sie, bis der Panzer sich nicht mehr überschlägt. Oft richtet er sich wieder auf, und Sie können getrost weiterfahren. Wird es brenzlig in der Kanzel, steigen Sie schnell aus und bringen sich in Sicherheit.

Mir brennt der Arsch

Achten Sie immer auf das Heckteil des Panzers. Wenn die Anzeige fast bei null ist und er zu qualmen beginnt, steigen Sie schnell aus, bevor die ganze Chose in die Luft geht.



Wenn alles aussichtslos erscheint, gestalten Sie wenigstens einen dramatischen Abgang: Geben Sie Vollgas und rasen in feindliche Fahrzeuge! Mit etwas Glück nehmen Sie Ihren Gegner mit ins Nirwana.

Brückenschlag

1. Etliche Karten enthalten mehrere kleinere Brücken, wie beispielsweise die Schlacht in den Ardennen. Viele Spieler machen den Fehler, sich bei einer Brückenverteidigung direkt in der Mitte der Brücke zu postieren – ziemlich dumm, denn so bilden sie eine perfekte Zielscheibe, da sie höher stehen.

2. Besser ist, sich direkt an die Brücke zu stellen. So bleiben Sie dem Gegner auf der anderen Seite verborgen. Pappnasen, die sich nun über die Brückenkuppe wagen, bekommen eine böse Überraschung vor den Latz geballert

Geordneter Vorstoß

Sofern Sie in einem disziplinierten Team spielen, kombinieren Sie doch mal einige Infanteristen mit einem Panzer. Lassen Sie den Panzer langsam vorneweg fahren, die Wanderburschen dahinter nutzen die Deckung des Stahlfahrzeugs und können so prima gegen eine feindliche Stellung vorrücken. Dem Panzer gefährlich werdende Infanterie kann so auch besser ausgeschaltet werden. Mit einem Ingenieur im Fuß-Trupp reparieren Sie eventuelle Treffer augenblicklich.

Spawnkiller

Gegen Ende eines Matches wird der Panzer zur echten Superwaffe, wenn Sie damit direkt dort patrouillieren, wo regelmäßig Gegner auftauchen (Spawnpunkte). Die kurze Verzögerung beim Respawn reicht meist aus, um die Ankömmlinge sofort wieder ins Pixelgras beißen zu

lassen. Natürlich halten Sie einem Dauerbeschuss an einer solchen Position nicht ewig stand. Solange Sie aber einen so genannten „Ticketvorteil“ haben, können Sie einige Abschüsse für Ihr Team verbuchen.

Ich fahr Taxi

Die Truppentransporter werden oft unterschätzt. Dabei sind sie ideal, um schnell Nachschub an die Front zu karren. Zugegeben, kämpfen sollte man mit den Blechbüchsen nicht. Dafür sind sie auch nicht gedacht. Viel wichtiger ist, dass Sie mit geschickt platzierten Transportern mobile Sanitätsstationen und Munitionsnachschub parat haben. Jeder, der hinten einsteigt, wird sofort geheilt und bekommt die Munition aufgefüllt. Wichtig: Beim mobilen Einsatz müssen Sie daran denken, dass immer ein Spieler im Fahrzeug sitzen sollte – bleibt es längere Zeit leer stehen, explodiert es wie alle anderen Fahrzeuge auch.

ICH LEG DICH FLAK

1. Keine Frage, die stationären Geschütze sind die erste Wahl für die Flugabwehr am Boden. Nur wenige, gut gezielte Treffer holen jeden Vogel vom Himmel. Gerade weil die Flaks so effizient sind, werden sie natürlich auch gern bombardiert. Sie müssen daher auch schon mal ohne Zähneknirschen Abschüsse in Kauf nehmen. Am besten schwingen Sie sich als Sturmtruppe auf den Sitz. Sollte Ihre Flak einem Tiefflieger zum Opfer fallen, können Sie als Sturmtruppler wenigstens noch einige Salven aus dem Sturmgewehr hinterherjagen. In etlichen Spielen haben wir es sogar geschafft, mit der Schnellfeuerwumme dem Flieger den Garaus zu machen.

2. Auch wenn die Flak eine reine Flugabwehrwaffe darstellt – wenn sie günstig postiert ist und Sie damit einen Panzer aufs Korn nehmen können, bekommt Ihr Gegner mächtig Probleme.

JEEPS DIR REIN

Welchen Zweck erfüllen die Jeeps?

Der Vorteil der leichten Fahrzeuge ist die hohe Geschwindigkeit. Wenn es darum geht, möglichst schnell Flaggenpunkte einzunehmen, ist der Jeep die richtige Wahl. Sie müssen möglichst ebenes Gelände benutzen, da schon kleinere Bodenunebenheiten das Gefährt schädigen. Im Spielmodus Capture the Flag ist der Geschwindigkeitsvorteil natürlich noch größer. Flagge schnappen, in einen Jeep rein und nix wie ab durch die Mitte nach Hause bredden. Da hat der Gegner schnell das Nachsehen.

Bombige Mixtur

Wenn Sie als Ingenieur spielen und einen Jeep zur Verfügung haben,





Flach wie ne Flunder robbt der Panzerabwehrsoldat im Dreck herum. Die Schmutzarbeit hat sich gelohnt, gleich zwei Tanks sind nur noch Altmittel.



Achten Sie auf die Linie, das Panzerrohr kann auf diese Entfernung nicht tiefer aus-gerichtet werden. Liegende Panzerknacker nutzen dies gnadenlos aus.

packen Sie die Rückbank einfach mit Ihren Sprengsätzen voll. Jetzt haben Sie mehrere Möglichkeiten: Fahren Sie gezielt zu gegnerischen Fahrzeugstützpunkten, parken Ihren Jeep unmittelbar daneben und jagen aus sicherer Entfernung Ihre todliche Fracht hoch. Der beste Moment ist natürlich, wenn gerade Gegner ins Zielfahrzeug einsteigen.

Auch bei einer Begegnung im Feld können Sie mit Ihrer fahrenden Bombe schnell Panzer zerlegen. Halten Sie voll aufs Ziel zu und springen kurz vorher ab. Lösen Sie schnell die Sprengladungen aus und der Gegner ist Geschichte.

MACH'S DIR SELBST

Was tun, wenn Bots ständig die Fahrzeuge stibitzen?

Sollten Sie mal in ein Spiel mit Bots geraten, schnappen diese sich gerne gleich die Panzer, stehen dann aber oft dumm herum. Sofern der Panzer über einen zweiten Platz (MG-Schütze) verfügt, steigen Sie ein und drücken mehrmals hintereinander die Taste für die Fahrerposition (Standard ist die Taste 1). In der Regel steigt der Bot dann aus und lässt Sie ans Steuer.

HIMMELSTÜRMER

Auf den meisten Karten von *Battlefield 1942* spielt die Luftwaffe eine Rolle. Allen Möchtegern-Piloten sei ein vernünftiger Joystick ans Herz gelegt. Ohne Steuerknüppel kann man zwar auch fliegen, macht dabei aber eine Figur wie Quax der Bruchpilot an einem schlechten Tag.

Joystick-Konfiguration

Im besten Fall haben Sie einen Steuerknüppel mit integriertem Ruder und Schub und mehr als zwei Tasten. Neben den offensichtlichen Tasten für Primär- und Sekundärfire ist es sinnvoll, folgende Funktionen vom Joystick auf Tasten zu

legen: „Ein- und Aussteigen“, „Fallschirmabsprung“ und „Maussicht umschalten“. Wenn Sie dann noch Knöpfe übrig haben, sind die Tasten „Verfolger vorne“, „Verfolger hinten“ und „Innen“ durchaus sinnvoll. Um Ihr Sichtfeld zu vergrößern, schalten Sie die Cockpit-Grafik aus, indem Sie auf die Taste für Innenansicht drücken (Standard: F9).

Die Flugzeugtypen

Es gibt drei Flugzeugtypen: Jagdbomber (Jabo, Einsitzer), Sturzkampfbomber oder Torpedobomber (Stuka, Zweisitzer) und schwerer Bomber (nur B-17, Dreisitzer). Je schwerer das Flugzeug, desto langsamer und weniger wendig ist es. Die Aufgaben lassen sich direkt aus dem Namen ableiten. Jagdbomber eignen sich zur Abwehr feindlicher Flieger und zum Angriff von Bodenzielen. Der Sturzkampfbomber hat einen Heckschützen, um gegnerische Jäger abzuwehren. Im Angriff gegen einen Jäger zieht der Stuka den Kurzeren. Die B-17 schließlich

kann sich nur verteidigen, nicht jedoch aktiv auf Flugzeugjagd gehen. Dafür ist die Bombenlast enorm und – richtig eingesetzt – verheerend für den Gegner.

Alle Mann an Bord

Allerdings fliegen allzu oft Piloten in Bombern alleine los. Das ist nicht nur unfair den Mitspielern gegenüber, sondern obendrein töncht. Natürlich können Sie auch ohne Heck- beziehungsweise Bordschützen erfolgreich sein – die Chancen stehen mit vollständiger Besatzung aber um einiges besser. Fliegen Sie nur dann alleine los, wenn weit und breit kein Kamerad in Sicht ist. Wenn es der Besatzung zu langweilig wird, kann sie immer noch als strategisch wertvolle Luftlandeeinheit agieren und über wichtigen Stellungen abspringen.

Fliegen will gelernt sein

Jeder will fliegen – es macht ja auch 'ne Menge Spaß. Da es bei *Battlefield 1942* aber um den Teamerfolg geht,



Fliegers Trickkiste

DER TRAGFLÄCHENTRICK



Da erblasst jeder Zirkusflieger vor Neid. Unsere todesmutige Redaktion fliegt auf der Tragfläche einer B-17 mit.

Lustig und bei funktionierender Kommunikation sogar taktisch enorm wertvoll ist der Transport von Infanterie auf den Tragflächen der Flugzeuge. Dies funktioniert bei Jabos und Stukas nur sehr eingeschränkt, bei der B-17 jedoch hervorragend. Am Boden springen die Infanteristen auf das Leitwerk, von

dort auf den Rumpf und anschließend auf einen Flügel. Dort müssen sich die Männer hinlegen und möglichst weit nach vorne kriechen. Achten Sie darauf, dass die Jungs leicht seitlich vom Flügel rutschen. Versuchen Sie als Pilot nur eine Kurve zum Ziel zu fliegen – Ihre blinden Passagiere legen sich auf die Tragfläche, die bei der Kurve außen und oben ist. Bei einer Rechtskurve also die linke Tragfläche. Wenn alle an Bord sind, geht es langsam los. Ohne hektische Bewegungen und mit sehr weichen Kurven geht es in großer Höhe zum Feind. Dort lassen sich die Luftlandetruppen einfach fallen und öffnen den Fallschirm. Um die Sache zeitgleich einzuleiten, kann der Pilot auch die „Transporttragfläche“ nach unten ziehen lassen, indem er eine scharfe Kurve fliegt. Ihre Gegner werden nicht schlecht staunen, wenn plötzlich ein ganzer Trupp am Fallschirm hinter den eigenen Linien landet.

DA STEHSTE KOPF!



Für gute Piloten gibt es auch einen schönen Trick: Fliegen Sie mit einem Zweisitzer auf dem Rücken über gegnerische Bodentruppen. Da der Heckschütze nach unten zeigt, kann er in dieser Position mit Leichtigkeit das feindliche Fußvolk aufs Korn nehmen. Zugegeben – beiden Besatzungsmitgliedern wird dabei schlecht.

Nein, dieses Bild steht nicht auf dem Kopf. Der Pilot fliegt kopfüber, damit der Heckschütze den feindlichen Bodentruppen einheizen kann.

tun Sie Ihren Kollegen und sich selbst den Gefallen, sich nur dann hinter den Steuerknüppel zu klemmen, wenn Sie auch wirklich wissen, wie man mit dem Flieger umgeht. Natürlich gilt dies für alle Fahrzeuge im Spiel – bei Flugzeugen ist es jedoch noch wichtiger. Ein guter Pilot kann eine Schlacht umdrehen, ein unerfahrener Flieger rast wohlmöglich in die eigenen Reihen und genießt nur kurz die phänomenale Aussicht. Mit etwas Vernunft können Streitereien um die wenigen Flugzeuge vermieden werden. Es ist sinnlos, ewig auf dem Flugfeld oder Flugzeugträger auf einen Vogel zu warten – in der Zwischenzeit könnten Sie als Infanterist oder Panzerschütze schon längst den Kampf für sich entscheiden.

Unrealistisch realistisch

Die Flugeigenschaften und die Steuerung der fliegenden Kisten hat

nur wenig mit der Realität zu tun. Das heißt jedoch nur, dass viele Dinge verziehen werden und nicht etwa, dass es ein Kinderspiel ist. Jedes reelle Flugzeug würde bei einer Bodenberührung des Flügels in tausende Teile zerfetzt werden – nicht so in *Battlefield*. Sie können fast überall landen und Ihr Vogel rollt auch mal einen Hang hoch, ohne größeren Schaden zu nehmen. Um das Fahrwerk kummert sich das Flugzeug selber. Nachgeladen wird im Vorbeiflug und überflüssige Avionik-Elemente wie Landeklappen wurden komplett weggelassen. Um jedoch eine Bombe ins Ziel zu bringen, braucht es schon eine Menge Übung. Anmerkung: Die Flugzeuge in *Battlefield 1942* sind ihrer Zeit weit voraus: Sie verfügen über Schubumkehr. Steht der Schubregler auf null, fährt das Flugzeug am Boden rückwärts!

Vorsicht, Unfallgefahr

„Obacht geben, länger leben.“ Dieser Spruch gilt besonders beim Start und beim Bombenabwurf. Oft hetzen mehrere Piloten wie von der Tarantel gestochen zu den eng gepackten Flugzeugen, gucken weder links noch rechts und geben sofort Vollgas, nur um dann in einem riesigen Feuerball gemeinsam ihr virtuelles Leben auszuhauchen. Nicht-Fliegern sei gesagt: Bitte Startbahn freihalten! Ihre Kollegen sind überhaupt nicht entzückt, wenn Sie in Ihrem Panzer die Startbahn kreuzen. Die Kollision mit einem Menschen bringt den Flieger höchstens etwas vom Kurs, der Infanterist überlebt diesen Zusammenstoß selten. Es ist auch nicht ratsam, eine Bombe auszuklinken, während Sie Ihren Flieger nach unten drücken. Sie treffen dann sehr zuseher Ihr eigenes Flugzeug. Der Vollständigkeit halber sei erwähnt, dass der Abwurf einer Bombe im Rückenflug tödliche Folgen hat.

Get Skillz

Der präzise Abwurf von Bomben ist eine Wissenschaft für sich. Mit Jabos und Stukas können Sie sehr präzise im Sturzflug Ihr Ziel treffen. Hauptproblem ist, dass der Anflug gut geplant sein muss. Richtungskorrekturen sind kaum möglich. Obendrein endet der Sturzflug nicht selten im Boden. Etwas leichter sind Winkel von circa 45 Grad. Am schwierigsten ist es, aus dem schnellen Horizontalflug zu treffen. Diese Methode hat aber immense Vorteile: Sie sind schneller und können Ihr Ziel sehr niedrig anfliegen. So geben Sie ein schwieriges Ziel ab und sind schnell wieder aus dem Gefahrenbereich verschwunden. Wer ein echter Kampfpilot werden will, übt, übt, übt. Starten Sie dazu eine lokale Mehrspieler-Partie. Hier können Sie ungestört fliegen und zum Beispiel an geparkten Panzern Ihre Bomb-Künste proben. Sie werden merken, dass die eigenen Bomben bösen Schaden an eigenen Flugzeug anrichten können. Üben Sie so lange, bis Sie stationäre Ziele aus jedem Winkel treffen.

Der Pick-up-Trick

Sie haben noch einen Platz frei? Wenn Sie sehr niedrig und langsam über einen Kollegen fliegen, der wie ein Geisteskranker auf seine „Einsteigen“-Taste hämmert, sitzt dieser auf einmal im Flieger. Das klappt natürlich nur, wenn Sie sich mit dem Mitspieler absprechen.

Freund oder Feind?

Am Boden ist es hart genug, Freund und Feind auseinander zu halten. Aus der Luft ist dies noch schwerer.



Iwo Jima müsste eigentlich in Ballerburg umbenannt werden. Zwei Geschütztürme stehen so nah beieinander, dass sie sich ohne Aufklärer beharken können.



So gute Aufklärungsbilder liefern heutzutage Satelliten. In Battlefield 1942 schafft das auch ein Aufklärer am Fallschirm mit seinem Feldstecher.

Schauen Sie auf die Karte und die dortige Farbkennung und vermeiden Sie Funksprüche à la: „Sorry, woher soll ich denn wissen, dass du 'nen feindlichen Panzer fährst?“

Nachschub angreifen

Es ist zwecklos, bei unklaren Verhältnissen am Boden wie blöde Bomben zu werfen. Im Zweifelsfall treffen Sie die eigenen Truppen, die gerade dabei sind, die feindlichen Stellungen zu überrennen. Greifen Sie in diesen Fällen lieber die gegnerische Hauptbasis an. Beharken Sie geparkte Fahrzeuge – mit Vorliebe natürlich Flugzeuge – mit Bomben und MG-Salven. Sie treffen den Gegner nicht direkt, schwächen aber seine Ressourcen enorm.

Feuer und Flamme

Sobald Ihre Kiste nur noch ein Drittel „Lebensenergie“ hat, sollten Sie aussteigen. Wenn Sie noch mehr Treffer abwarten, können Sie sich nicht mehr aussuchen, wo Sie aussteigen und landen womöglich in einem Stacheldraht oder mitten im Ozean. Suchen Sie sich einen strategisch guten Punkt: Eine unbewachte Flagge, eigene oder gegnerische Flugzeuge, die Ihrer Übernahme harren oder einen Bunker, in dem Sie in Deckung gehen können. Seien

Sie so nett, und setzen Sie Ihre Bodschützen davon in Kenntnis, dass Sie gerade in Begriff sind, auszusteigen. Als letzter Ausweg kann man auch als Nicht-Japaner das eigene virtuelle Leben gegen das eines Gegners tauschen und im Kamikaze-Stil in ein anderes Fahrzeug rasen. Lösen Sie dabei kurz vor dem Einschlag noch eine Bombe aus.

Luftlandung

Auch wenn es abwegig klingt – nutzen Sie Flugzeuge als Truppentransporter. Besonders zu Anfang einer Runde lassen sich so strategisch wichtige Flaggen enorm schnell einnehmen.

Begrenzung

Schauen Sie auf die Karte, bevor Sie auf einen Flieger warten. Solange alle verfügbaren Flugzeuge in der Luft sind, erscheinen auch keine neuen Flieger!

ARTILLERIE

Aufklärer

Mit dem bloßen Auge kann ein Schütze durchaus nahe gelegene Ziele unter Feuer nehmen. Für weit entfernte ist ein Aufklärer jedoch unabhinglich. Entgegen der Angabe im Handbuch bleibt eine gesetzte Kamera 120 und nicht 60 Sekunden aktiv

Gut gespäht ist halb getroffen

Wenn der Aufklärer grob die gleiche Blickrichtung zum Ziel hat wie die Artillerie, hat es der Schütze sehr viel leichter. Er kann die Flugbahn der Geschosse weitaus besser verfolgen und so sein Feuer präziser steuern. Fordern Sie nicht alle fünf Sekunden ein neues Ziel an – dies verwirrt den Schützen enorm und führt zu nichts.

Alles Gute kommt von oben

Ein netter Trick ist es, als Aufklärer über feindlichen Stellungen aus einem Flugzeug auszusteigen und so von oben per Fernglas ein Ziel zu markieren. Dieser Trick eignet sich besonders für Seeziele, die von Land aus nur schwer erspähbar sind.

Wie justiere ich mein Feuer?

Die beiden gelben Balken zeigen die horizontale und vertikale Ausrichtung Ihres Geschützes. Nach dem ersten Schuss werden die Balken etwas transparent und zeigen die Ausrichtung des vorangegangenen Schusses. So können Sie ihr Feuer sorgfältig ins Ziel lenken.

Ich sehe keine Ziele!

Jede Artillerie hat eine andere Reichweite. Merkwürdigerweise kann man nur bis zu einer bestimmten Distanz die tatsächlichen Feindbewegungen durch die Zielkamera sehen. Eigene Truppen sieht man immer. Programmfehler oder Feature? Wer weiß das schon?

Zielauswahl

Die Verstärkungsposten und der Fuhrpark des Gegners geben ein prima Ziel für die Artillerie ab. Auch Brücken, Straßen und Hänge, die der Feind auf dem Weg zur Front passieren muss, sind 1a-Ziele. Versuchen Sie gar nicht erst, Panzer oder gar einzelne Soldaten zu treffen – auf mehr als 100 Meter Distanz wird das eh nichts.

FLORIAN WEIDHASE/STEFAN WEISS/
RALPH WOLLNER/THOMAS EDER



Hitman 2

Mit dem Gärtner-Dasein wird es nichts. Der Hitman muss wieder all sein Können in 21 Missionen unter Beweis stellen. Wir haben alle Aufträge gelöst und helfen Ihnen selbst an den kniffligsten Stellen weiter.

MISSION 1: DIE KIRCHE VON CONTRANNO

Welche Aufgabe habe ich?

Nachdem Sie mit dem Pater gesprochen haben, gehen Sie zu der kleinen Ruine. Dort können Sie sich mit der Steuerung vertraut machen. Anschließend laufen Sie die Treppe zum Kloster hinauf und betreten den Hof. Merken Sie sich diesen Platz, da Sie nach der Beichte dorthin zurückkehren müssen. Betreten Sie dann das Kloster und stellen Sie sich in den Beichtstuhl. Dort müssen Sie warten, bis Ihnen der Pater die Beichte abgenommen hat.

Wo ist das Paket?

Keihen Sie in den Hof zurück. Dort liegt das Paket auf der Treppe. Nun sind Sie bereit für Ihren ersten Auftrag. Betreten Sie die Hütte, von der aus Sie gestartet sind. Danach gehen Sie zum Schuppen im Garten und knacken das Schloss. In der Hütte finden Sie Ihr „Arbeitswerkzeug“. Ihren ersten Auftrag erhalten Sie am Laptop in Ihrer Unterkunft.

MISSION 2: ANATHEMA

Wie gelange ich in das Gebäude?

Laufen Sie zu der Tür gegenüber Ihrem Startpunkt und verstecken Sie sich rechts davon. Warten Sie dort, bis der Bodyguard heraustritt und seine Notdurft verrichtet. Schließen Sie sich von hinten an ihn heran und benutzen Sie das Chloroform. Setzen Sie alle fünf Flaschen ein. Ziehen Sie anschließend den Bewusstlosen durch den Eingang und verstecken Sie ihn direkt dahinter. Getarnt als Bodyguard, betreten Sie das Gebäude durch den Keller.

Wo ist der Mafioso?

Am Ende des Kellers erreichen Sie eine Treppe, die in die Küche führt. Gehen Sie dort die Treppe hinauf und durch die nächste Tür auf den



Vom Balkon aus gelangen Sie auf das niedrige Dach, das direkt an das Zimmer des Mafiosos anschließt.

Balkon. Durch das Loch im Geländer gelangen Sie auf den Sims, der zum nächsten Dach führt. Auf dem nächsten Balkon gehen Sie an der ersten Tür vorbei zur zweiten. Dort öffnen Sie die Tür und betreten erst dann den Raum, wenn der Mafioso Ihnen den Rücken zugekehrt hat. Nachdem Sie den Mafioso erledigt haben, nehmen Sie ihm den Schlüssel ab und gehen Sie zurück in den Keller. Dort öffnen Sie die verschlossene Tür mit dem Schlusss.

Gibt es alternative Vorgehensweisen?

Wenn Sie nicht als Wachmann verkleidet in das Gebäude eindringen wollen, können Sie sich auch als Postbote oder Lieferant verkleiden. Der Nachteil dabei ist allerdings, dass die beiden Zivilisten sind und Sie das Chloroform einsetzen müssen, wenn Sie eine gute Bewertung erhalten wollen. Außerdem gelangen Sie als Postbote nur in die Eingangshalle und als Lieferant in die Küche, ohne aufzufallen.

BONUS:

Hardbatter mit Schalldämpfer

MISSION 3: ATTENTAT IN ST. PETERSBURG

Wo sind die Waffen?

Gehen Sie zu den Schließfachern im Norden und knacken Sie das Fach mit der Nummer 137. Nehmen Sie alle Waffen aus dem Schließfach und gehen Sie zur Rolltreppe. Da Sie das Dragunov-Scharfschützengewehr nicht unter Ihrer Jacke verstecken können, müssen Sie allen Passanten und Wachen aus dem Weg gehen.

Wie gelange ich an die Oberfläche?

Am Ende der Rolltreppe gehen Sie links in den Raum. Achtung: Warten Sie so lange an der Treppe, bis der Soldat hinter den Schließfachern verschwunden ist, und gehen Sie anschließend durch die Tür. Dahinter befindet sich die Kanalisation.

Woher bekomme ich eine Uniform?

Verlassen Sie die Kanalisation durch die Luke im Norden. Hinter dem LKW finden Sie eine russische Uniform. Wenn Sie informiert sind, stört sich auch keine Wache an dem Präzisionsgewehr in Ihrer Hand.

Wo ist das beste Versteck für das Attentat?

Werfen Sie einen Blick auf Ihre Karte. Dort sehen Sie ein Gebäude, das durch ein Ausrufezeichen markiert ist. Betreten Sie das Gebäude durch die Doppeltür in der Mitte und verstecken Sie sich hinter der Mauer, links von der Treppe. Dort warten Sie, bis die Wache auftaucht, und betäuben sie mit dem Chloroform. Anschließend knacken Sie die Wohnung im dritten Stock.

Wer ist die Zielperson?

Sobald Sie im Appartementhaus in Stellung gegangen sind, werfen Sie einen Blick durch die Zielloptik des Gewehrs. Im gegenüberliegenden Gebäude sitzt einer der Generäle direkt vor dem Fenster. Das ist die Zielperson. Da das Geschoss der Dragunov durch die Person hindurchschlägt, sollten Sie darauf achten, dass sich niemand hinter dem General befindet.



Vom dritten Stockwerk aus haben Sie die beste Sicht. Der Herr am Fenster ist Ihre Zielperson und muss ausgeschaltet werden.

MISSION 4: VERABEDUNG IM PARK.

Wo ist meine Ausrüstung?

Direkt gegenüber dem Pier stehen einige Container. Dazwischen finden Sie neben einem Scharfschützengewehr auch zwei Autobomben.

VARIANTE 1: Die Autobomben

Wie gelange ich unbemerkt zum ersten Auto?
Steigen Sie beim Gullydeckel am Pier in die Kanalisation und laufen Sie zur nächsten Öffnung im Süden. Die Limousine steht genau über dem Gully, so dass Sie die Autobombe am Unterboden des Wagens anbringen können.

Wie gelange ich unbemerkt an das zweite Auto?

Der nächste Wagen steht nördlich des Parks. Laufen Sie durch die Kanalisation und steigen Sie die Leiter der Öffnung hinauf, die sich hinter dem Gebäude befindet. Dort entleert sich gerade der Chauffeur, dessen Anzug Sie sich mithilfe des Chloroforms kurz ausborgen. Gehen Sie dann langsam zum Wagen und platzieren Sie die zweite Bombe. Nun müssen Sie nur noch durch die Kanalisation zum Pier zurücklaufen und abwarten, bis die Bomben hochgehen.

VARIANTE 2: Der Scharfschütze

Wo habe ich gute Sicht aufs Ziel?

Holen Sie sich das Scharfschützengewehr und steigen Sie in die Kanalisation. In dieser Mission gibt es zwei Stellen, von denen aus Sie eine gute Sicht auf die Zielpersonen haben. Der Kirchturm eignet sich aber weniger für das Vorhaben, da dort viele Wachen herumlaufen, die

durch die Schüsse alarmiert werden. Der zweite Punkt befindet sich im Westen der Karte: der Funkturm. Um die beiden Personen unbemerkt auszuknipsen, müssen Sie allerdings vorher den Soldaten aus dem Weg räumen, der am Fuß des Turms Wache schiebt.

Wie erledige ich beide Personen?

Mit etwas Glück laufen Ihre Opfer nebeneinander, so dass Sie beide mit einem Schuss erwischen. Andernfalls sollten Sie zuerst General Makarov aufs Korn nehmen. Da sich die Limousine des Mafia-Bosses in Ihrem Sichtfeld befindet, haben Sie genügend Zeit, einen zweiten Schuss abzugeben. Alternativ können Sie auch den Wagen des Generals, der auf dem Gully steht, vorher mit einer Autobombe versehen.

MISSION 5: DIE LETZTE METRO

Woher bekomme ich eine Uniform?

Laufen Sie zum nächsten Ausgang und klettern Sie die Leiter hinauf. Schauen Sie sich aber erst um, bevor Sie die Kanalisation verlassen. Nach kurzer Zeit steht ein Wachmann, der Ihnen den Rücken zudreht, in der Nähe des Gullys. Erledigen Sie ihn lautlos und ziehen Sie ihn durch das halb geöffnete Tor des Lagerhauses.

Wo ist meine Ausrüstung?

Diese befindet sich im Westen des Platzes in einer kleinen Kiste. Steigen Sie anschließend auf die Ladefläche des LKWs.

Das Lagerhaus

Im Lagerhaus gehen Sie die Treppe hinauf in das Büro. In der Schreib-



Die Wachen sind äußerst misstrauisch. Verstecken Sie sich vor ihnen deshalb in einer der Nischen.

Nischen

tischschublade finden Sie eine Desert Eagle und etwas Munition. Hinter einer Kiste neben dem Fahrstuhl liegt außerdem eine AKSU und die dazugehörige Munition. Gehen Sie dann zum Fahrstuhl und fahren Sie ins erste Untergeschoss.

Wie komme ich an den Patrouillen vorbei?

Links und rechts des Gangs befinden sich Nischen in der Wand. Verstecken Sie sich dort und warten Sie, bis die Wache an Ihnen vorbeigegangen ist (siehe Bild links).

Der Server-Raum

Betreten Sie den Server-Raum nicht durch die Tür des Kontrollraums, sondern durch die Hintertür. Im Server-Raum schießen Sie mit der Beretta auf die grünen Lämpchen. Dadurch deaktivieren Sie die Überwachungskameras, so dass Sie unbemerkt ins Offizierszimmer spazieren können.

Das Offizierszimmer

Schnappen Sie sich die Offiziersuniform. Damit können Sie die Wache vor dem Fahrstuhl passieren.

Wie gelange ich in das Verhörzimmer?

Gehen Sie den Gang bis zum Ende und knacken Sie die verschlossene Tür. Achten Sie darauf, dass die patrouillierende Wache Sie dabei nicht ertappt. Im Raum schauen Sie durch das Schlüsselloch und warten, bis die Wache vor der Tür verschwindet. Nehmen Sie dann die Beretta zur Hand, zerschießen Sie die Scheibe und erledigen Sie den General. In das Verhörzimmer gelangen Sie, indem Sie in der Mitte durch das Fenster klettern.

Die Flucht

Legen Sie den Sprengstoff und gehen Sie in das Offizierszimmer. Dort zünden Sie den Sprengstoff mit der Fernbedienung. Die Wachen laufen nun durch das Loch in der Wand und kehren nach einiger Zeit wieder auf ihre Posten zurück. Wenn Sie auf Ihrer Karte sehen, dass die Luft rein ist, gehen Sie durch das gesprengte Loch zum Ausgang.

MISSION 6: EIN UNGEBETENER PARTYGAST

Wie dringe ich in das Gebäude ein?

Holen Sie sich zuerst Ihre Ausrüstung. Besonders wichtig ist das Gift. Knacken Sie dann das Schloss der Gittertür gegenüber und schleichen Sie die Zufahrt zur Garage hinunter. Unten schauen Sie durch das Schlüsselloch und warten, bis der Wächter seine Route antritt. Dringen Sie dann in das Haus ein und schleichen Sie zur nächsten Tür. Dahinter finden Sie die Dienstkleidung eines Kellners.



Was mache ich mit dem Gift?

Besorgen Sie sich ein Sektglas aus der Küche und nehmen Sie es in die Hand. Wählen Sie anschließend das Gift aus Ihrem Inventar. Nun haben Sie einen vergifteten Sekt. Behalten Sie ihn in der Hand und stellen Sie sich vor den General, der im Ballsaal herumsteht. Nachdem er den Sekt getrunken hat, rennt er zur Toilette, um sein Leben über der Schüssel auszuhusten.

Wie gelange ich an den Koffer?

Stellen Sie sich in den Ballsaal und warten Sie, bis der Botschafter den Raum betritt. Nach kurzer Zeit wird er von dem Spetznaz-Agenten aus dem Raum geführt. Folgen Sie den beiden unauffällig, bis sie den Tresorraum betreten. Stürmen Sie dann den Raum und erledigen Sie den Russen. Den Botschafter betäuben Sie und nehmen ihm die Kombination für den Tresor ab. Jetzt müssen Sie nur noch den Koffer aus dem Tresor holen und zum Boot zurückgehen.

ALTERNATIVEN:

Das Botschaftsgelände können Sie auch betreten, wenn Sie am Haupttor warten. Nach ein paar Minuten trifft ein Gast ein, der eine Einladung bei sich trägt. Sie können dem Botschafter auch im Tresorzimmer auflauern. Vorher dürfen Sie allerdings nicht den Ballsaal betreten, da er sonst den Spetznaz im Schlepp hat. Achtung: Der Spetznaz-Agent lauert Ihnen in diesem Fall bei Ihrem Boot auf.

MISSION 7: WO IST HAYAMOTO?

Wie passiere ich ungesehen die Wachen?

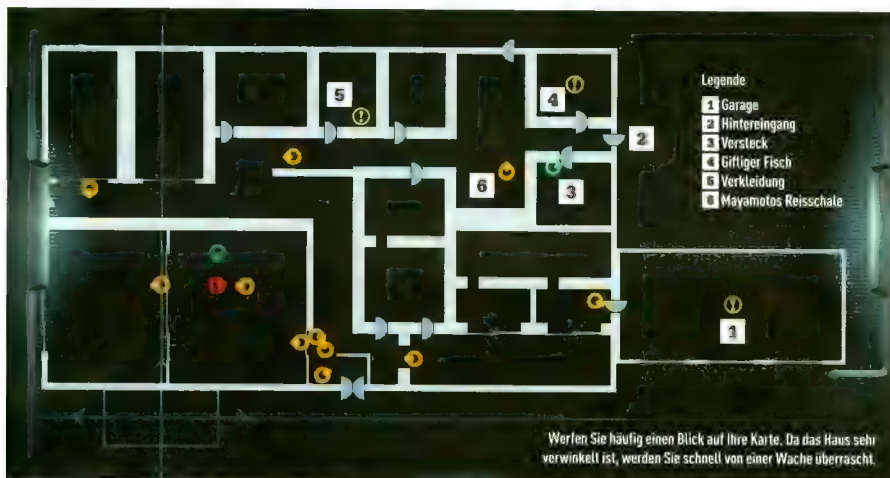
Bleiben Sie nach dem Start erst einmal hinter dem Felsen stehen. Wenn die beiden Bodyguards in Richtung Tor gehen, schleichen Sie sich davon. Ihr Ziel ist das erste Garagentor. Öffnen Sie es und warten Sie in der Garage, bis die Wache außer Sichtweite ist. Verlassen Sie anschließend die Garage und gehen Sie zur Rückseite des Hauses. Dort verstecken Sie sich hinter dem großen Felsen. Die Wache geht immer um diesen Felsen herum. Nutzen Sie diesen toten Winkel aus, um zu dem Tor zu gelangen.

Woher bekomme ich eine Verkleidung?

Im Haus gehen Sie in das Zimmer auf der rechten Seite. Dort tranchieren Sie den Fisch und warten, bis die Patrouille vor dem Raum das Haus verlässt. Öffnen Sie die Übersichtskarte. Ein paar Räume weiter ist ein Ausrufezeichen auf der Karte eingezeichnet. Laufen Sie zu diesem Raum und ziehen Sie sich den Kimono über.

Wie erledige ich Hayamoto?

In der Küche stehen zwei Schalen mit Sushi. Verfeinern Sie die Schale am Tischende mit dem giftigen Fisch und der Wanze. Achtung: Auf dem Weg zum Ausgang sollten Sie trotz Ihrer Verkleidung Abstand zu den Wachen halten. Die können einen Europäer nämlich von einem Japaner unterscheiden.



MISSION 8: DAS VERSTECKTE TAL

Wie weiche ich dem Scharfschützen aus?

Schleichen Sie zwischen den Bäumen hindurch zu Ihrer Ausrüstungskiste. Dort erledigen Sie den Soldaten und nehmen sich seine Uniform. Steigen Sie anschließend in dem kleinen Schuppen die Leiter hinauf.

Soll ich in den LKW einsteigen?

Steigen Sie nicht in den LKW ein. Dieser wird an der nächsten Ecke angehalten und durchsucht. Laufen Sie stattdessen zu Fuß durch den Tunnel. Verstecken Sie sich zwischen den Pfeilern, um den Wachen auszuweichen.

Wie passiere ich sicher die Wachen?

Steigen Sie die nächste Leiter hinauf und schleichen Sie in die kleine Schlucht, die am Ende abgeschlossen ist. Setzen Sie die Armbrust ein, um die Wache aus dem Weg zu räumen. Am Ende der Schlucht klettern Sie wieder in den Tunnel hinab. Unten steigen Sie in den LKW und lassen sich zur nächsten Leiter fahren. Wieder an der Oberfläche, müssen Sie nur noch zum Ausgang laufen.

MISSION 9: VOR DEN TOREN

Wo geht's zum Schloss?

Schalten Sie die ersten Patrouillen mit der Armbrust aus. Gehen Sie

dann an der Westwand entlang. Achten Sie darauf, dass Sie der Scharfschütze im Turm nicht entdeckt.

Wo befinden sich die Generatoren?

Gehen Sie zur Ostseite des Schlosses. In einem kleinen Gatter steht der erste Generator. Bevor Sie den Schalter umlegen, müssen Sie aber die Wache ausschalten, die davor patrouilliert. Den zweiten Generator erreichen Sie durch den Haupteingang. Zum letzten Generator gelangen Sie über eine Rampe im Norden des zweiten Generators

MISSION 10: TOD DEM SHOGUN

Woher bekomme ich einen Anzug?

Öffnen Sie die Holztür beim Startpunkt und gehen Sie die Treppe hinauf. Oben werfen Sie einen Blick durch das Schlüsselloch und warten, bis Ihnen der Ninja den Rücken zudreht. Achtung: Die Dielen in dem Raum knarren! Gehen Sie deshalb auf den Holzplanken. Verstecken Sie die Wache anschließend auf der Treppe, die Sie hinaufgekommen sind.

Wo ist die Schlüsselkarte?

Gehen Sie die zweite Treppe in dem Raum hinunter und öffnen Sie die Holztür. Am Ende des Ganges steht ein kleiner Tisch, auf dem die Karte liegt.

Wo liegt die Bombe?

Schauen Sie auf Ihre Karte. Bei dem Ausrufezeichen müssen Sie die Lasersperre mit der Karte deaktivieren. Nehmen Sie die Bombe und den Fernzünder und gehen Sie zum Hub-





schrauber-Landeplatz. Locken Sie die Wache von der Treppe weg, indem Sie einmal um die Plattform gehen und die Wachen Innen folgen. Bringen Sie dann die Bombe am Hubschrauber an.

Wo ist die Steuerungseinheit?

Gehen Sie zurück in den Raum, in dem die knarrenden Planken sind, und deaktivieren Sie die Lasersperre. Gehen Sie im nächsten Raum die Treppen hinab bis in das Museum. Dort nehmen Sie die Steuerungseinheit und die Mauser-Pistole vom jeweiligen Ständer.

Wie locke ich Hayamoto zum Hubschrauber?

Im dritten Stock befindet sich die Überwachungsanlage. Wenn Sie den Knopf betätigen, wird der Alarm ausgelöst und Hayamoto flüchtet zu seinem Hubschrauber. Nun müssen Sie nur noch warten, bis Sie die Rotoren hören, und die Bombe zünden.

ALTERNATIVE:

Im vierten Stock treffen Sie auf eine Bekannte aus dem ersten Teil. Diese hat die Schlüsselkarte für Hayamotos Zimmer. Beseitigen Sie Hayamoto, laufen Sie mit der leicht bekleideten Dame zum Hubschrauber und fliegen Sie davon.

MISSION 11: TOD IM KELLER

Der Alarm

Gehen Sie zur Sicherheitsabteilung und nehmen Sie die Rauchbombe aus dem Schrank. Diese werfen Sie im Wäscheraum in den Schacht. Sobald der Feueralarm ausgelöst wurde, besorgen Sie sich eine Feuer-

wehr-Uniform und eine Axt. Gehen Sie durch den Metalldetektor und fahren Sie mit dem Fahrstuhl in den Keller. Dort ist das Sicherheitsbüro aufgrund des Feueralarms nicht besetzt, so dass Sie den Monitor für die Überwachungskamera zerschießen können. **ACHTUNG:** Bevor Sie wieder durch den Metalldetektor gehen, müssen Sie die Beretta loswerden.

Der Pizzabote

Ihr nächstes Ziel ist die Herrentoilette zwischen der Feuerwehrabteilung und dem Pizza-Bringdienst. Verstecken Sie sich in einer der Kabinen und warten Sie, bis der Pizzalieferant sein Geschäft verrichtet. Schleichen Sie sich von hinten an und betäuben Sie ihn. Als Lieferant verkleidet, holen Sie eine Pizza vom Bringdienst und gehen erneut in den Keller. Im Sicherheitsbüro gelangen Sie durch die Tür zur Treppe. Diese führt Sie in den Server-Raum, in dem Charlie vor dem Rechner sitzt. Achtung: Treten Sie nicht auf die Chips, die überall auf dem Boden verstreut liegen. Durch das Knacken wird der Hacker aufmerksam. Nachdem Sie ihn aus dem Weg geräumt haben, benutzen Sie den Fahrstuhl im Sicherheitsbüro.

MISSION 12: DIE FRIEDHOFSCHICHT

Ich brauche eine Uniform

Schleichen Sie in das Großraumbüro im Norden und verstecken Sie sich in dem kleinen Abteil, das sich direkt neben dem Durchgang zum Gang befindet. Warten Sie dort, bis die Wache in Reichweite ist, und setzen Sie sie außer Gefecht.

Woher bekomme ich eine Waffe?

Öffnen Sie den Kasten, der sich gegenüber dem Großraumbüro im Süden befindet. Darin finden Sie eine Beretta mit Schalldämpfer.

Wie locke ich den Administrator aus seinem Raum?

Zerschießen Sie die Kamera in der Küche. Daraufhin läuft der Admin in die Küche, so dass Sie in Ruhe die Schlüsselkarte aus dem Server-Raum holen können. Falls sich ein Programmierer in dem Raum befindet, müssen Sie warten, bis er den Raum verlässt.

ALTERNATIVE:

Sie können sich auch die Karte für den Lüftungsraum holen und die Klimaanlage zerstören. Bei dieser Variante haben Sie allerdings zu wenig Zeit, um ungestört die Karte aus dem Raum zu holen.

Wie gelange ich zum Ausgang?

Nachdem Sie den Server manipuliert haben, müssen Sie die Scheibe zur „Skybridge“ zerschießen. Warten Sie aber erst eine Weile ab, bis sich der Tumult gelegt hat. Schleichen Sie dann über die Brücke zum Fensterputzer-Lift.

MISSION 13: IM WHIRLPOOL

Wie deaktiviere ich die Alarmanlage?

Schleichen Sie den Sims entlang, bis Sie die letzte Terrasse erreichen. Klettern Sie dort über die Brüstung und warten Sie, bis die Sekretärin das Büro verlässt. Gehen Sie dann durch das Büro in den gegenüberliegenden Raum. Dort müssen Sie die Sicherungen zerstören.



Wie gelange ich an die Reichtümer?

Nachdem der Strom weg ist, laufen Sie wieder in das Büro und räumen den Tresor aus, der hinter dem Bild versteckt ist. Gehen Sie dann über die Terrasse in das große Wohnzimmer und nehmen Sie die Statue vom Sockel.

Wie gelange ich zum „Bademeister“?

Warten Sie auf der Terrasse, bis die Sekretärin erneut den Raum verlässt. Drehen Sie dann wieder die Sicherungen heraus und laufen Sie in das Zimmer mit dem Whirlpool. Verstecken Sie sich so lange hinter der Trennwand, bis die Mädels den Raum verlassen. Nun müssen Sie nur noch den Fleischklops im Pool erledigen und zum Fahrstuhl flüchten.

MISSION 14: MORD AUF DEM BASAR

Wen schalte ich zuerst aus?

Nehmen Sie sich zuerst den Leutnant vor. Schleichen Sie hinter sein Haus und knacken Sie das Schloss. Sobald die Wachen wieder auf Patrouille gehen. Hier ist es äußerst wichtig, dass Sie die ganze Zeit schleichen. Falls Sie normal gehen oder laufen, machen Sie zu viel Lärm

und die Wachen erwischen Sie. Wenn Sie den Leutnant beseitigt haben, nehmen Sie ihm die Karte ab.

Wie gehe ich auf dem Basar vor?

Verstecken Sie sich in der Nische hinter den Kisten. Warten Sie dort, bis sich der Colonel zum Rauchen in diese Nische stellt. Schleichen Sie sich an und erledigen Sie ihn mit der Klaversaite. Anschließend zerren Sie ihn hinter die Kisten und nehmen ihm den Schlüssel ab.

MISSION 15: DER AUTOKORSO

Welche Wache soll ich ausschalten?

Suchen Sie sich eine Wache in der Nähe von Masoud aus. Von ihm erhalten Sie das Scharfschützengewehr, mit dem Sie den Scheich erledigen müssen. Sobald Sie eine Uniform tragen, können Sie ungestört mit der Knarre herumlaufen.

Wo soll ich in Stellung gehen?

Begeben Sie sich auf das Dach der Moschee. Von dort aus haben Sie nach dem Anschlag einen kurzen Weg zum Ausgang.

Wie halte ich den Autokorso an?

Schießen Sie zuerst auf den Motor des vorausfahrenden UN-Jeeps. Da-

durch kommt der Korso zum Stehen, so dass Sie genügend Zeit haben, den Scheich zu eliminieren.

MISSION 16: DURCH DIE STOLLEN

Wie gelange ich in den Stollen?

Erledigen Sie die Wachen, die sich in der Nähe des ersten Eingangs befinden, und wechseln Sie Ihre Kleidung. Knacken Sie dann das Türschloss und betreten Sie den Stollen.

Wie schalte ich das Licht aus?

Im ersten Raum warten Sie so lange, bis keine Wache mehr den Weg zum Nachtsichtgerät versperrt. Holen Sie sich dann das Gerät und schleichen Sie zum Generator. Die Wache am Generator betäuben Sie und schalten den Generator aus. Benutzen Sie anschließend das Nachtsichtgerät.

Wo ist der Leutnant?

Gehen Sie vom Generator aus in Richtung Osten durch das Mannschaftsquartier. Passen Sie aber auf, dass Sie die Soldaten nicht aufwecken. Nachdem Sie das Quartier passiert haben, gelangen Sie in einen Gang, in dem es nur eine Tür gibt. Betreten Sie den Raum dahinter und schießen Sie die Tür hinter sich. An diesen Raum grenzt eine

kleine Kammer, in der sich der Leutnant befindet. Erledigen Sie die Zielperson mit der schallgedämpften Beretta. Verschießen Sie dann die Tür und schleichen Sie zum Lift.

Warum funktioniert der Lift nicht?

Solange der Generator nicht läuft, bekommt der Lift keinen Strom. Warten Sie deshalb, bis die Wache aufgewacht ist und den Strom wieder einschaltet. Nun können Sie mit dem Lift und der Beute zur Oberfläche fahren. Oben angekommen, erledigen Sie die Wachen auf dem Hubschrauberlandeplatz.

MISSION 17: HINTERHALT IN DER TEMPELSTADT

Wo ist mein Informant?

Begeben Sie sich zu dem Hitman-Symbol auf der Karte und reden Sie mit dem Ladenbesitzer. Dieser verweist Sie auf ein zweites Geschäft, in dem Ihr CIA-Informant auf Sie wartet. Dieses Geschäft erscheint nach dem Gespräch ebenfalls auf der Karte.

Wo finde ich den ersten Killer?

Gehen Sie zum Marktplatz. Bleiben Sie aber vorerst am Rand des Platzes stehen und suchen Sie mit dem Fernglas die Fenster ab. In einem dieser Fenster sitzt der erste Killer mit einem Scharfschützengewehr. Gehen Sie in das kleine Geschäft unterhalb des Fensters und schlei-

chen Sie die Treppe hinauf. Nachdem Sie den Scharfschützen beseitigt haben, machen Sie ein Foto von ihm und gehen wieder auf den Marktplatz.

Woran erkenne ich den zweiten Killer?

Dieser trägt eine orangefarbene Tunika und eine schwarze Baseball-Kappe. Spazieren Sie durch sein Sichtfeld, damit er Sie sieht. Daraufhin folgt er Ihnen. Gehen Sie dann langsam in eine menschenleere Gasse und achten Sie darauf, dass der Abstand nicht zu sehr anwächst. Sobald Sie und der Killer alleine sind, erledigen Sie ihn. Verstecken Sie den Körper und machen Sie ein weiteres Foto. Anschließend gehen Sie zu dem CIA-Agenten zurück.

Kann ich einfach zum Ausgang gehen?

Der Ausgang wird von zwei Ganoven bewacht, die gegenüber in einem kleinen Erker sitzen. Klettern Sie die Leiter auf der Rückseite des Hauses hinauf und schleichen Sie zu der Tür. Nehmen Sie dann die Beretta zur Hand und knipsen Sie den beiden die Lichter aus.

MISSION 18: HANNELORES TOD

Wie komme ich an den Wachen vorbei?

Laufen Sie am Strand entlang und hinter den Hügel. Dort befindet sich der Eingang zum Abwasserkanal. Folgen Sie dem Kanal bis zu der Lei-

ter. Steigen Sie die Leiter hinauf, nicht hinauf. Oben stehen Sie mitten auf dem Hauptplatz, umringt von Sicherheitspersonal. Schauen Sie sich ein wenig in dem letzten Raum des Kanals um. In einer dunklen Nische befindet sich ein weiterer Ausgang.

Woher bekomme ich eine Verkleidung?

Die beste Verkleidung ist die eines Patienten. Nachdem Sie durch das Bodengitter geklettert sind, laufen Sie den Gang in Richtung Norden entlang. Achten Sie aber darauf, dass die Wachen und die Patienten Sie nicht sehen. Im letzten Raum liegt ein Patientenkitel.

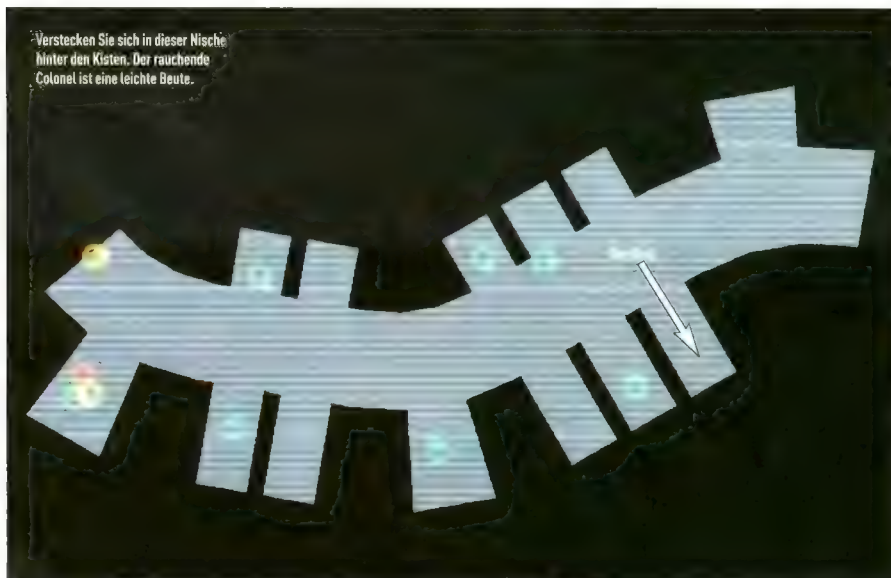
Wie erledige ich Hannelore?

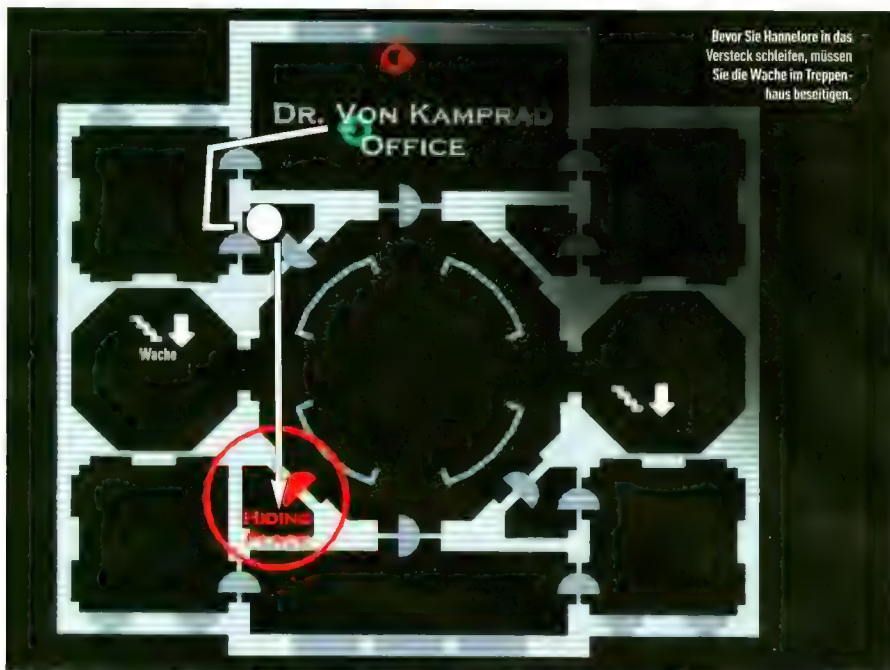
Sie haben zwei Möglichkeiten: Entweder Sie erdrosseln Sie mit der Klaviersaite oder Sie vergiften sie. Das Gift finden Sie im Lagerraum. Außerdem befindet sich in diesem Raum der Schlüssel für die kleine Kammer, in der Sie die Ärztin verstecken müssen.

Wo ist Hannelore?

Sie befindet sich im obersten Stockwerk der Klinik. Mit Ihrer Tarnung können Sie sämtliche Wachen passieren. Oben angekommen, betreten Sie den Raum, woraufhin Hannelore ein Gespräch beginnt. Das Gift müssen Sie in das Glas auf dem Schreibtisch schütten. Warten Sie aber so lange, bis der Patient den Raum betritt und wieder verlässt.

Verstecken Sie sich in dieser Nische hinter den Kisten. Der rauchende Colonel ist eine leichte Beute.





Wie bringe ich die Ärztin ins Versteck?

Schleifen Sie Hannelore zuerst in den Nebenraum und anschließend in das kleine angrenzende Zimmer. Dort lassen Sie sie erst einmal liegen und kümmern sich um die Wache, die im Treppenhaus steht. Wenn die Luft dann rein ist, bugsieren Sie die Kittelträgerin ins Versteck.

Wie gelange ich zum Ausgang?

Entweder Sie nehmen die gleiche Route wie zu Beginn der Mission oder Sie schleichen sich an den Wachen am Eingang vorbei.

MISSION 19: ENDSTATION KRANKENHAUS

Wie gelange ich zu dem kleinen Tempel?

Schleichen Sie am Strand entlang und verstecken Sie sich hinter dem Kistenstapel. Warten Sie dort so lange, bis die Wache an Ihnen vorbeigegangen ist. Sobald der Wachposten auf dem Schiff in die andere Richtung schaut, setzen Sie Ihren Weg über den Hügel fort. Vor dem Tempel liegt eine Kutte der Kultanhänger.

Wie tanke ich die Krankenschwester ab?

Begeben Sie sich in den zweiten Stock des Hauptgebäudes und betreten Sie eines der Krankenzimmer. Neben dem Bett befindet sich ein

Knopf, mit dem Sie die Krankenschwester rufen können. Betätigen Sie ihn, gehen Sie dann zu Dr. Chakrans Büro und knacken Sie die Tür. Im Zimmer nehmen Sie die Gegenstände aus der Kiste und ziehen sich den Kittel über.

Wie beraube ich die OP vor?

Fahren Sie in das Untergeschoss und holen Sie sich das Skalpell aus dem Anästhesistenzimmer. Im Generatorraum klettern Sie in den Lüftungsschacht und werfen am Ende des Schachts einen Blick durch die kleinen Öffnungen in der Wand. Wenn Sie den Raum mit den Kultanhängern ausgemacht haben, kehren Sie in den Generatorraum zurück. Legen Sie dort den Schalter um und betreten Sie den OP-Saal. Stellen Sie sich neben den Kult-Anführer und beginnen Sie die Operation. Danach flüchten Sie zurück zum Boot.

MISSION 20: ST. PETERSBURG – DER KREIS SCHLIESST SICH

Wie komme ich unbemerkt an mein Ziel?

Sie brauchen sich nicht die Mühe zu machen, mit dem Scharfschützengewehr zum zweiten Aufnahmepunkt zu schleichen. Die Munition, die Sie dort finden, ist nicht scharf und die

Zielperson ist nur ein Pappaufsteller. Erledigen Sie die Wachen beim zweiten Aufnahmepunkt und nehmen Sie ihnen die Pistolen ab. Gehen Sie dann in das Zielgebäude und schalten Sie Nummer 17 aus. Anschließend müssen Sie einigen Kugeln ausweichen, um zur U-Bahn zu gelangen.

MISSION 21: ERLÖSUNG IN GONTRANNO

Wie komme ich an eine Waffe?

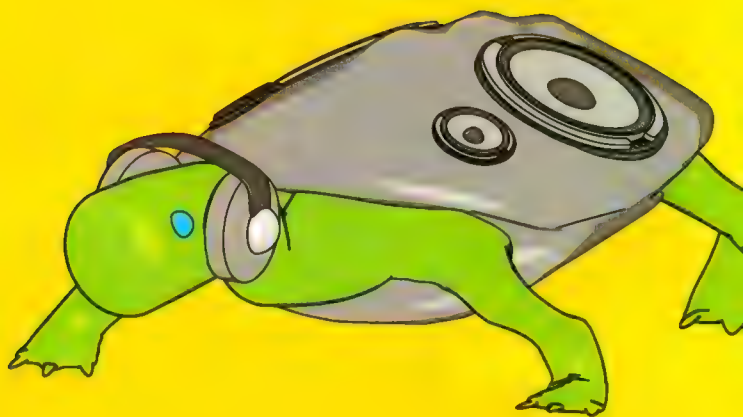
Versuchen Sie, die patrouillierende Wache im Vorhof mit der Klaviersaite zu eliminieren. Schnappen Sie sich ihre Waffe und kämpfen Sie sich zum Waffenschuppen durch. Nehmen Sie sich zuerst ein Scharfschützengewehr und knallen Sie den Heckschützen auf der Ruine ab. Bewaffnen Sie sich anschließend mit der MP-5 und der Schrotflinte. Säubern Sie das Gelände und gehen Sie zum Beichtstuhl.

Wie mache ich Sergei alle?

Schießen Sie auf das Herz im Beichtstuhl und heben Sie dann ein Scharfschützengewehr vom Boden auf. Verstecken Sie sich hinter einem Pfeiler und warten Sie, bis Sergei auf der Galerie erscheint. Verpassen Sie ihm einen Kopfschuss und genießen Sie den Abspann.

LARS THEUNE

 happyhour



über ASTRA IC, 11.421 horizontal
www.mtvpop.de

Tophits nonstop, aktuelle Clips und die angesagtesten Stars.

Äktschn Män

Prinzregent Geschäftlhuber

TEXT (C) BY SUPERTXT.NET
ZEICHNUNGEN (C) BY BUNTACK.DE
(C) 2002. ALL RIGHTS RESERVED

WAS BISHER GESCHAH: DER OBER-OBERBAVER FRANZ-XAVER GESCHÄFTLHUBER TRÄUMT VON EINER WEISSBLAUEN WELT. DIE GANZE ERDE EINE EINZIGE OBER-BAVERISCHE TOURISTENHÖLLE, WEISSWURST FRÜH, MITTAGS UND ABENDS, OKTOBERFEST ÜBERALL FÜR ALLE UND INNER UND NATÜRLICH ANSICHTSKARTEN BIS ZUM ABTUNKEN. SÄMTLICHE EINNAHMEN AUF SEIN KONTO! UND SCHON PASST DIE SACHE MIT DER WELTHERSCHAFT. WENN, JA WENN DA NICHT ÄKTSCHN MÄN, DIE PC-ACTION-REDAKTION UND REDAKTEUR HESSE WÄREN. DIESER NAME UND DIESE FRISUR SIND FÜR DEN OBERBAVERISCHEN ERZSCHUTZ ZUWIEL, VIEL ZUWIEL. ALSO: AUS DEM WIEß MIT DEN KRASSEN KOMMENTAREN, KORREKTEN BESCHREIBUNGEN UND KONKRETEN HILFEN VON PC ACTION. A-BER WIEß WEISSBROCKSCHAUKANONER

SCHULPLATT-BATTLE RES! SCHNELZE! RADIOAKTIVE LEDERHÖSEN NACH EINER SCHÖNEN MASS UND EINEM RAD! WIRD ER KÖNIG. WEIL: TOLLE IDEE GEHART: HESSE MIT WEISSBROCKSCHAU BEÄUBEN. RER INS KOMA BOMBEN, DANN VERWÜRSTEN. HESSE IN OBERBAVERISCHE TOURISTENHÖLLE ENTRÜHREN. DORT AUF HOHER TEMPERATUR BIS ZUM ST. NUMMERLEINSTAG SCHMOREN LASSEN. DERWEIL WELTHERSCHAFT VERGEBEN UND DIE GESAMTE ERDE AUF NEUSCHWANSTEINSTE VERSCHLIMMBESSERN. SPÄTER: ALL BÄUWÄRDISIEREN, SUPERBALAIS-HERRSCHER IN WEISSBLAU SEIN. EINE SCHLIMME VORSTELLUNG DAS. GUT NUR, DASS... ABER SEHEN SIE SELBST:



KRASS!

BEIM REGELMÄSSIGEN BESUCH IN DER PC-ACTION-REDAKTION STELLT ÄKTSCHN MÄN SCHON NACH WENIGEN SEKUNDEN DAS UNGLAUBLICHE FEST: DIE REDAKTION FEHLT, HESSE FEHLT GAR UNTERSCHUL-DIST. ÜBERALL NUR SCHAUIM. EINE ADHOC-ANALYSE DER EKTOPLASMATISCHEN SUBSTANZ FÜHRT DEN SUPERTXT ALLER SUPERHELDEN SCHNELL AUF DIE SPUR VON FRANZ-XAVER GESCHÄFTLHUBER.



KONKRET!



SCHNARZ!



KRASS!

KRAASS!

AB DIE POST NACH OBERAMMERZAU, WO GESCHÄFTLHUBER IM GOLDE-NEN HIRSCHEN HESSE SCHMOREN LÄSST UND UNSCHULDIGE REDAKTEURE VERWEISWURSTET.

SCHNARZ!



NIMM MICH!

BRONZI!

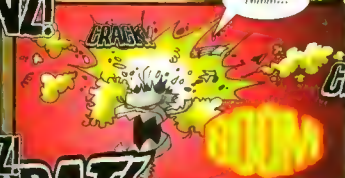


NIMM...



BRONZI!

BRONZI!



NIMM...

BRONZI!

BRONZI!

BRONZI!

GNIZ!



GNIZ!

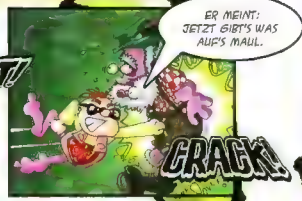
GESCHÄFTLHUBER FLUCHT SICH DIE SCHWARZE SEELE AUS DEM LEIB. DERWEIL WIRD'S FÜR HESSE LANGSAM RICHTIG HAARIG. HEAVY ROTATION AUF DEM HENDL-GRILL STEHT AUF DEM PROGRAMM.



GNIZ!

UNTERDESSSEN IM GASTHAUS...

NACH DEN RESI SCHMELZIS SCHICKT DER PRINZRESENT SEINE SCHUHLATTLBATTLER INS FELD.



OSCHAFTLHUBER ÜBERSCHREITET DIE GRENZE ZUM WAHNSINN. ZEIT FÜR SEINEN LETZTEN TRUMPA DIE TODESMÄSSIGE FREIBIERKANONE.



GEBEN DAS ZAPEFZEUG DES TODES HAT DER PRINZRESENT: NULL CHANCE. KEIN WUNDER, DASS ES BALD SCHON ZU RÜHRENDEN BEFREIUNGSSZENEN KOMMT.

ÄKTSCHN NURN UND ÄKTSCHN TSCHUNGER HABEN DIE WELT WIEDER EINMAL VOM BÖSEN BEFREIT. IHR GERECHTER LOHN: DIE PC-ACTION-RED SCHENKT IHNEN UND UNS DAS ALLERNEUESTE PC-ACTION-HEFT GLEICH ZWEIMAL. MIT EINER KRASS-KONGRET-KORREKTEN DVD FÜR NUR 4,99 UND: PC-ACTION-POCKET - DAS KORREKTE HEFT FÜR UNTERWEGS MIT 1 CD FÜR NUR 2,99.



ZEIT ZUM DURCHATMEN, ZEIT MAL WIEDER MENSCH ZU SEIN, ZEIT FÜR GARTENARBEIT, ZEIT FÜR DEN AUSGEBIGEN AUSTAUSCH VON KÖRPERSÄFTEN - ABER NICHT FÜR LANGE. IRGENDWO DA DRAUSSEN, IN DER KALTEN, GRAUSAMEN WELT WARTET SCHON DER NÄCHSTE ERZBÖSEWICHT AUF UNSERE STRAHLENDEN HELDEN. KURZE PAUSE: WERBUNG.

HARDWARE



Der U.S.S. Enterprise NCC-1701E hat man nicht nur das Steuer, sondern auch den Hebel für den Warp-Antrieb und die Gaspedale geklaut.

SL-6690 4in1 Force Feedback Racing Wheel

Zubehör Interact präsentiert das erste Force-Feedback-Lenkrad, das Sie per USB-Anschluss und Adapter nicht nur an den PC, sondern auch an die PlayStation 2, Nintendo GameCube und die Xbox anschließen können. Beim Design hat sich der Hersteller offenbar an al-

ten Geräten der Marke Speedlink orientiert. Die Werbetrommel für das Gerät rührt der Carrera-Cup-Nachwuchsfahrer Pierre Kaffer. Ab November ist das Multifunktions-Lenkrad für 75 Euro im Handel erhältlich.

Info: Interact.01805-125133
(www.speed-link.com)



MSI MX440 VTD8X

Grafik

Für 149 Euro bietet MSI eine runderneuerte GeForce4 MX an. Ihr Grafikchip basiert auf dem neuen NV18-Chip von Nvidia und beherrscht nun auch den Datenübertragungsmodus AGP 8x. Die Taktfrequenzen der MX440 VTD8X liegen zwischen denen der alten MX-440 und MX-460:

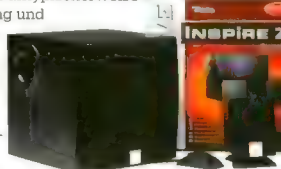
Ihr Chiptakt liegt bei 275 MHz, der hochwertige BGA-Speicher ist effektiv mit 513 MHz getaktet. Für MX-Platinen unüblich ist der DVI-Ausgang. Darüber hinaus spendiert MSI der Karte noch einen TV-Eingang und die drei PC-Spiele *Morrowind*, *Ghost Recon* und *Duke Nukem: Manhattan Project*.

Info: MSI.069-408930
(www.msi-computer.de)

Creative Inspire 2.1 Digital 2800

Sound Für ein Stereo-Boxensystem mit Subwoofer sind acht Watt pro Satellit und 22 Watt für die Bassbox eine Menge. Das Inspire 2.1 Digital 2800 besitzt untypischerweise einen digitalen Koaxial-Eingang und zwei analoge Eingänge. Sehr bequem: Die Kabelfernbedienung zur Steuerung von Bass und Lautstärke. Der Preis des 2800 liegt bei stolzen 129 Euro

Info: Creative.00353-14380000
(www.soundblaster.com)

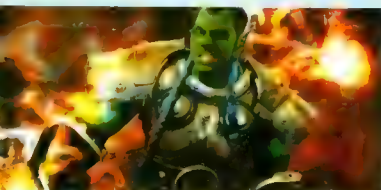


Hier sehen wir die erste Designstudie zum Helm von Darth Vader – und zwei Versionen, die ihm zu klein waren.



BESSERWISSE

BERND HOLTSMANN ÜBER TRAININGSLAG (G)ER



Orks sind fürchterlich hässlich, aber wem sagen wir das?

Lange Leitung

Ich hasse Modems! Okay, nur solche, die auch für Onlinespiele verwendet werden. Warum? Gestern habe ich mit drei Clankollegen ein 4on4-Match *Warcraft 3* gewagt. Während wir alle über schnelle DSL-Leitungen verfügten, hatte einer der Gegner anscheinend nur einen Modemanschluss. Das Ergebnis: Alle zehn Sekunden unterbrach das Spiel kurz, um sich neu zu synchronisieren. Ich wusste nicht, dass meine Nerven so

schnell blank liegen können. Mein Fazit: DSL ist super, ich kann ohne DSL nicht mehr leben, das merke ich bei Onlinespielen immer wieder. Ganz gleich ob *UT 2003*, *Battlefield 1942* oder *Warcraft 3* – die Pings sind super und die Downloadraten spitze. Ach ja – Onlinespieler sollten die Finger vom Angebot von T-Online lassen. Dort werden actionlastige Onlinespiele durch den hohen Ping schon fast unspielbar. Schauen Sie sich besser nach einem Anbieter um, der DSL ohne die Interleave-Bremse anbietet.

Terratec Geforce4-Grafikkarten



Fett: schwarzer PC-Lüfter mit Grafikchip.

Grafik Wir waren überrascht, als die Soundkarten-Spezialisten von Terratec kurz vor Redaktionsschluss vorbeischaute, um uns neue Produkte vorzustellen: Grafikkarten. Unter dem Namen „Mystify“ produziert man vier Platinen auf Basis der bisherigen Geforce4-Chips MX-420, MX-440, Ti-4200 und Ti-4600. Die Preise liegen zwischen 100 und 380 Euro. Die Geforce4 Ti-4200 kostet 200 Euro, besitzt einen DVI- und TV-Ausgang und wird mit Treibern und DVD-Software geliefert.

Info: Terratec.02157-81790 (www.terratec.de)

WAS IST DENN DA BLOSS DRIN?

Wir kehren das Innere nach außen. Dann müssen Sie das nämlich nicht tun ...

Diskettenlaufwerke sind nur noch für wenige PC-Anwender der einzige Weg, Daten von einem PC zum anderen zu transportieren. Wir haben das Plastikgehäuse (1) eines USB-Laufwerkes einmal vom technischen Innenleben getrennt. Drin steckte ein kleiner Metallkasten, an dem wir zunächst alle Schrauben (2) lösten. Mit einem Schlitz-Schraubenzieher konnten wir das Metallgehäuse (3) schließlich loshebeln und seinen Inhalt freilegen. Als Erstes fiel uns der graue Diskettenschlitten (4) auf – auf seiner Rückseite befand sich die Steuerungsplatine (5), Motor und der Schreib- und -Lesekopf sowie Zusatzmechanik (6). Das USB-Kabel (7) haben wir zuletzt demontiert.



MATERIALWERT:

- 1 Plastikgehäuse: ca. € 0,30
- 2 Schrauben: ca. € 0,10
- 3 Metallgehäuse: ca. € 0,90
- 4 Metallschlitten: ca. € 0,90
- 5 Steuerungsplatine und Motor: ca. € 3,-
- 6 Schreib- und Lesekopf: ca. € 2,-
- 7 USB-Kabel: ca. € 0,30

Originalwert: ca. € 20,-; Materialwert: € 7,50

XA3021 2.1-Speaker

Altec Lansing tarnt sein neues Boxensystem als Mikrofon-Duett und dicken Torpedo.



Sound Die alten Hasen von Altec Lansing bauen mit dem 2.1-Soundsystem XA3021 ein Boxensystem mit rund 40 Watt Effektivleistung. Es besitzt drei Equalizer-Einstellungen mit den Namen „TV“, „Gaming“ und „Max Bass“. Die sollen zusammen mit der Kabelfernbedienung für opti-

malen Klang in allen Situationen sorgen. An der Fernbedienung finden sich ferner zwei Kopfhöreranschlüsse. Das XA3021 Gaming Theater wird 119 Euro kosten und ab Oktober im gut sortierten Fachhandel erhältlich sein.

Info: AltecLansing.06181-9836320 (www.alteclansing.de)

Fang die Maus!

Bigben Interactive und PC ACTION verschenken vier ultimative Hilfspakete für jeden Ego-Shooter! In jedem der Pakete befindet sich eine Razer Boomslang 2000 (Preis: je 69,99 Euro) und ein Mouseboard Razer Large Attack V-1 (Preis: je 17,99 Euro). Die Maus arbeitet mit einer Kugel und ist durch ihre Auflösung von 2.000 dpi viel genauer als ihre optischen Kollegen. Wenn Sie ein solches Paket gewinnen wollen, schicken Sie uns eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Stichwort: Razer-Paket, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth oder eine Mail mit dem gleichen Betreff an gewinnspiel@pcaction.de. Einsendeschluss ist der 7. Oktober 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





Seit Klaus Lage keinen Erfolg mehr hat, wirkt er irgendwie aggressiv. Foto: action press

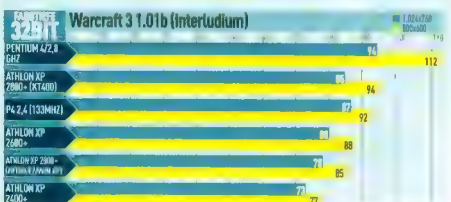
Der „Hammer“ kommt noch!

Zwischenseitlich bringt AMD den Athlon XP 2400+ Anfang Oktober: wurde er vorgestellt und PC-Kritiker hat ihn mit einem der ersten nForce2-Boards getestet.

Es war nicht einfach für AMD im vergangenen halben Jahr. Der zuletzt vorgestellte Athlon XP 2200+ war lediglich eine leicht aktualisierte Version des Vorgänger-Chips mit dem Palomino-Kern. Noch härter kam es für die Kalifornier vor kurzem, als die Veröffentlichung ihres ersten 64-Bit-Prozessors mit dem Codenamen „Hammer“ auf die erste Jahreshälfte 2003 verschoben werden musste. Ursprünglich geplant war vorher das 4. Quartal 2002. Aber nach einem Tag geht es bekanntlich wieder bergauf – und so hat AMD den Thoroughbred-Kern (T-Bred) überarbeitet und schraubt die Taktfrequenzen noch mal in die Höhe. Die Modellnamen der neuen Prozessoren heißen 2400+, 2600+ und 2800+, während ihre Taktfrequenzen bei 2.000 MHz, 2.133 MHz und 2.266 MHz liegen. Im Inneren der Prozessoren

arbeitet der überarbeitete Chipkern T-Bred B. Allerdings betragen die Taktsprünge zwischen den einzelnen Modellen nun 133 MHz und nicht wie bisher 66 MHz. Außerdem hat man bei AMD endlich auf die massive Erhöhung des Frontside-Bustaktes (FSB) des Intel Pentium 4 (533 MHz effektiv) reagiert und bietet mit dem neuen Spitzenprozessor Athlon XP 2800+ einen Chip an, dessen FSB mit 166 MHz arbeitet (333 MHz effektiv; durch Double Data Rate). Was bringt der schnellere FSB genau? Bei besonders leistungsstarken Prozessoren wie dem 2800+ oder P4 mit 2,8 GHz sorgt er dafür, dass der Datenfluss und damit die Rechenleistung nicht unnötig ausgebremst wird. Wenn Sie auf einem SocketA-Mainboard mit dem neuen Athlon XP beispielsweise PC333-Speicher verwenden, laufen Frontside-Bus

LEISTUNG: ATHLON XP



SPIELBARKEITSGRENZEN:

0 - 20 SCHLECHT SPIELBAR

21 - 30 BEDINGT SPIELBAR

31 - 110 FLÜSSIG SPIELBAR

Settings: GeForce4 Ti-4600, Detonator 29.42, 256 MB DDR-SDRAM/RDRAM, Windows 98 SE, VIA 4in1 4.42

Die Leistungsdifferenz bei Warcraft 3 fällt zwischen dem Athlon XP 2800+ und dem Pentium 4 mit 2,8 GHz gering aus. Die Modelle 2400+ und 2600+ hinken aufgrund des niedrigeren FSB etwas hinterher. Die gemessenen Werte des Athlon XP 2800+ mit nForce2-Platine sind im Dungeon-Siege-Benchmark mal gut, mal schlecht. Vermutlich liegt das am Speichermanagement des Spiels und Windows XP.

und Speicher parallel mit 166 MHz Taktfrequenz. Der Nforce2-Chipsatz von Nvidia ist laut AMD die beste Prozessorscheinat für die CPU-Debutanten. Warum, ist klar: Der Chipsatz unterstützt neben dem höheren FSB auch AGP 8X und inoffiziell sogar den technisch noch nicht spezifizierten PC400-Speicher.

MEHR KOSTET MEHR

Bei unserem damaligen Test des Athlon XP 2200+ waren wir über das geringe Übertaktungspotenzial überrascht. Selbst als wir die Taktfrequenz nur geringfügig erhöhten, wurde das Testsystem instabil. Wie kann es sein, dass AMD auf Basis des gleichen Chipkerns einen Prozessor auf den Markt bringen kann, der immerhin 366 MHz schneller rechnet als noch der XP 2200+? Verwechseln Sie die beiden Modelle nicht, denn auch hier steckt der Teufel im Detail: Für die neue Athlon-XP-Serie hat AMD den Produktionsprozess nämlich etwas ausgeweitet und den bisher acht Leiterschichten (Layer) eine hinzugefügt, während Intel mit sechs auskommt. Warum war die Erweiterung für den neuen Athlon nötig? Hatte man den Schritt nicht unternommen, hätte man längere Leiterbahnen verbauen müssen – was die Rechenperformance natürlich stark bremsen. Ein Taktsignal bräuhete für Datenübermittlung einfach länger. Die Kosten für den kosmetischen Eingriff sind allerdings relativ gering. AMD fertigt den Kern in der 0,13-Mikrometer-Technik (sehr klein), wodurch die zusätzlichen 80 Quadratmillimeter für die Schicht recht klein ausfallen. Damit Kunden die neuen und alten Athlon-XP nicht verwechseln, hat AMD die Neulinge mit dem Buchstaben „B“ versehen, während die alte Garde ein „A“ hinter dem Namen enthält.

RECHEN-SCHIEBEREI

Es dürfte mittlerweile bekannt sein: Der Name eines Athlon XP ist nicht mit seiner tatsächlichen Taktfrequenz gleichzusetzen. Das bei der Namensgebung eingesetzte Model-Rating hat AMD mit den neuen Prozessoren nun ebenfalls ver-

ändert. Statt wie zu erwarten mit 1.933 MHz an den Start zu gehen, rechnet der neue „2400+“ jetzt mit 2.000 MHz (siehe auch Tabelle). Wenn man das alte Rating konsequent weitergeführt hätte, müsste der 2400er um 133 MHz höher auf 1.933 MHz getaktet sein.

DEVOT ODER DOMINANT

Gut geschlagen hat sich die neue CPU bei den Spiele-Benchmarks. AMDs neuer Rechenhengst kommt sehr nah an die Leistung von Intels wuchtigem Pentium 4 mit 2,8 GHz heran. Beim *Unreal 2003*-Performance-Test wird es besonders eng, da in diesem Fall nicht die CPU, sondern die Grafikkarte im wahrsten Sinne des Wortes den Takt angibt. Nur wenige Bilder pro Sekunde (fps) trennen den AMD von Intels Paradeperd. Während der Vorsprung des Pentium 4 mit 2,8 GHz gegenüber dem 2800+ bei *Jedi Knight 2* neun Prozent beträgt, bringt die Intel-Ikone bei *Warcraft 3* stolze 19 Prozent mehr Leistung. Berücksichtigt man die reale Taktfrequenz der AMD-CPU mit 2.266 MHz sowie den 166-MHz Frontside-Bus und stellt die brachialen 2.800 MHz und 533 MHz FSB von Intel dagegen, hat AMD bei der Effizienz pro Takt allerdings die Nase meilenweit voraus.

DIE TECHNIK MACHT'S

Erst kurz vor Redaktionsschluss traf der Athlon XP mit Nforce2-Platine ein und bisher gab es noch keine Treiber von Nvidia für Windows 9x. Deshalb mussten wir AMDs Nforce2-System unter XP testen. Der Nforce2 sieht wegen des Performance-Verlustes durch Windows XP nicht ganz so gut aus wie die Chipsätze der Konkurrenz. Das bestätigen auch unsere Leistungstests; so läuft *Dungeon Siege* unter XP etwa zehn Prozent langsamer als unter 98, da das Zusammenspiel des Speicher-Managements von Spiel und Betriebssystem nicht optimal ist. Indes scheint der Nforce2 als PC-Basis etwas runder zu laufen, als die VIA KT400-Mainboards. Das Gefühl hatten wir im *Dungeon-Siege*-Test, in dem Nachladezeiten minimal geringer schienen. In

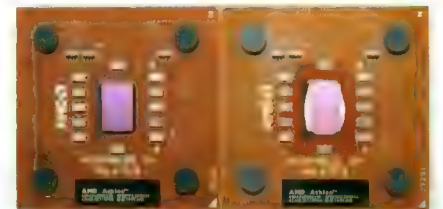
hohen Auflösungen setzte sich das Nvidia-System sogar gegen die beste KT333-Platine durch. Die zwei CPUs 2400+ und 2600+ sind natürlich etwas langsamer, aber die Benchmarkwerte sprechen eine deutliche Sprache: der 133 MHz FSB reicht den Hochleistungsprozessoren einfach nicht mehr.

UNSER FAZIT

AMD mischt wieder im oberen Leistungsbereich mit. Lan-

ge Zeit hat Intel mit immer schnelleren Prozessoren die Benchmarks angeführt. Mit den neuen XP-Athlons schrumpft Intels Vorsprung in Zukunft wohl wieder. Eine große Rolle wird dabei auch der Erfolg der Nforce2-Mainboards spielen – und natürlich deren Treiberqualität unter Windows 9x. Für uns sieht es so aus, als wenn die neue Plattform den VIA-Chipsätzen eine gute Konkurrenz ist.

OLIVER HAAKE / SASCHA A. PILLING



Der neue Athlon XP: Braun wie eh und je, sitzt aber gut und soll Hardwarefreaks antönnen. Damit kann AMD endlich das große Performance-Loch zum P4 schließen.

DIE PREIS-LEISTUNG-FRAGE

Pentium oder doch Athlon? Für die einen ist es eine Glaubensfrage. Andere richten sich beim CPU-Kauf einfach nach dem Verhältnis zwischen Preis und Leistung.

Prozessor	Frequenz	Handels-Preis**	Preis-Leistung
Pentium 4 2,8 GHz	2.800 MHz	ca. 640,-	Mangelhaft
Pentium 4 2,53 GHz	2.533 MHz	ca. 325,-	Ausreichend
Pentium 4 2,40 GHz	2.400 MHz	ca. 245,-	Befriedigend
Pentium 4 2,26 GHz	2.266 MHz	ca. 220,-	Ausreichend
Pentium 4 2,20 GHz	2.200 MHz	ca. 240,-	Ausreichend
Athlon XP 2800+	2.266 MHz	noch unbekannt	noch unbekannt
Athlon XP 2600+	2.133 MHz	ca. 360,-	Ausreichend
Athlon XP 2400+	2.000 MHz	ca. 240,-	Ausreichend
Athlon XP 2200+	1.800 MHz	ca. 175,-	Befriedigend
Athlon XP 2000+	1.667 MHz	ca. 140,-	Gut
Athlon XP 1800+	1.500 MHz	ca. 84,-	Sehr gut

Der Pentium 4 bietet nicht so viel Rechenleistung pro Euro, wie der Athlon-XP bis Modell 2000+. Die Top-Produkte beider Firmen sind zwar schnell, aber auch zu teuer.

Mit PCs ist es wie mit Handys: Die Zwergen-Versionen sehen zwar super aus, trotzdem haben sie immer einen oder mehrere Nachteile. Bis jetzt

Kleiner, aber feiner!



LAN-Party-Jünger brauchen sich nie mehr einen Bruch zu heken – entweder sie greifen zu dem kleinen X-PC oder zu einem federleichten Aluminiumgehäuse.

Du hangst zu viel vor der Kiste! Geh doch mal raus!"

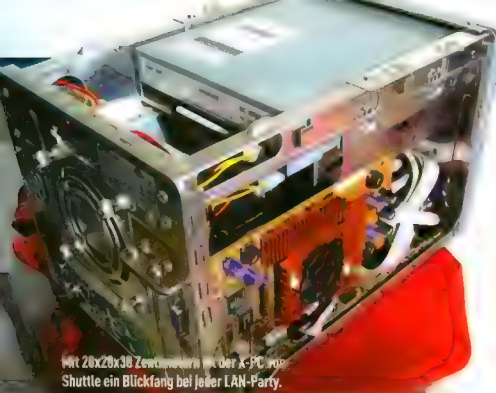
Sie kennen diese Sprüche? Sicherlich von der Mutter oder der (mittlerweile Ex-)Lebensabschnittsgefähratin, oder? Was liegt bei einer so netten Aufforderung näher, als den PC unter den Arm zu klemmen und auf eine LAN-Party zu fahren? Sich mal ein Wochenende komplett ausklinken und den Freunden bei *Warcraft 3*, *Battlefield 1942* oder *Unreal Tournament 2003* mal so richtig eins draufzugeben – herrlich. LAN-Partys sind mittlerweile aber mehr als nur ein Treffen mit Gleichgesinnten, hier wird auch der PC zur Schau gestellt. Frei nach dem Motto „Zeig mir deinen PC und ich sag dir, wer du bist!“ ist der Rechner im vergangenen Jahr zum persönlichen Aushängeschild geworden. Andere Leute tunen ihr Auto, Zocker den PC. Wir haben eine coole Alternative zu den riesigen Tower-Gehäusen entdeckt – und die passt sogar in einen Rucksack. Ob der Kleine es mit den Großen aufnehmen kann?

KLEIN, ABER OHO

Als Basis für den PC haben wir ein so genanntes Barebone gewählt – ein extrem kleines PC-Gehäuse, das bereits mit einem speziell gefertigten Mainboard und einem Netzteil geliefert wird. Das Mainboard im Shuttle XPC SS51G unterstützt Pentium-4-Prozessoren (Sockel 478), DDR-Hauptspeicher bis zu DDR333 und ist ein wahrer Multimedia-Künstler. Neben einer integrierten 10/100-MBit-Netzwerkarte hat die Hauptplatine einen 5.1-Soundchip sowie USB 2.0 im Gepäck. Sehr lässig: Die wichtigsten Anschlüsse befinden sich vorne und hinten am Gerät – es ist also kein Problem, für eine Partie *Counter-Strike* das Headset, USB-2.0-Zubehör oder sogar Firewire-Hardware an der Front anzustecken. Alte PS2-Geräte finden lediglich hinten am Aluminium-Gehäuse Anschluss.

DIE PROZESSOR-WAHL

Intel hat uns zum Test einen neuen Pentium 4 mit 2.533 MHz Taktfrequenz und 533 MHz Frontside-Bus zur Verfügung gestellt. Der Einbau gestaltete sich allerdings etwas umständlich, da der CPU-Kühler über eine so genannte Heatpipe mit dem Gehäuse verschraubt ist.



Mit 28x28x38 Zentimetern ist der X-PC der Shuttle ein Blickfang bei jeder LAN-Party.

Dabei wird die Abwärme über eine Flüssigkeit an kleine Lamellen weitergeleitet, die vor dem Gehäuselüfter thronen. Die gekühlte Flüssigkeit fließt dann durch eine andere Leitung wieder zurück zum heißen Hauptprozessor, wo sich der Vorgang wiederholt.

DIE GRAFIKFRAGE

Damit der Aluminium-David auch gegen die riesigen Blech-Goliaths bestehen kann, ist die Wahl der Grafikkarte besonders wichtig. Wir haben uns für die V8420S/TD von Asus entschieden. Mit 240 Euro Anschaffungskosten ist die Karte ein guter Kompromiss aus Preis und Leistung. Die GeForce4-Ti-4200-Platine setzt zwar noch auf den NV17-Chipkern, basiert aber auf dem Layout des großen Platinenbruders Ti-4600. Als Hauptspeicher verwendet der Hersteller 128 MByte erstklassigen Speicher mit nur 3,3 Nanosekunden Zugriffszeit. Das Ergebnis: Die Platine läuft schneller als gleichwertige Platinen. Ihr Chiptakt liegt bei 260 MHz, der DDR-Speicher wird sogar mit 275 MHz angesprochen. Für Unreal Tournament 2003 auf jeden Fall eine gute Wahl!

„IST DAS NIEDLICH!“

Im Praxistest erwies sich das ganze System nicht nur als äußerst leistungsfähig, sondern auch als überraschend stabil – wie ein PC im Tower-Gehäuse! Die ungewöhnliche Heatspille-Kühlung des Prozessors arbeitet auch im Dauertest sehr zuverlässig, was den komplizierten Einbau rechtfertigt. Auch die Lautstärke des Spiele-Kästchens hält sich in Grenzen. Lediglich der kleine Netzteil-Lüfter surrt laut. Das Fazit: Der XPC S551G ist für rund 360 Euro ein lohnenswerter Ersatz für die riesigen Tower-Gehäuse. Wenn man davon ausgeht,

dass Letzteres mit Netzteln rund 100 Euro kostet und trotzdem noch Mainboard und CPU-Kühler fehlen, ist der Shuttle XPC ein Spitzenangebot.

CASEMODDING – WAS IST DAS?

Wer sich von seinem alten PC nicht trennen möchte, der legt mit Dremel, Plastikscheibe und Leuchtröhren eben selbst Hand an. Nicht-Handwerker können das auch einfacher haben und sich für den Preis des XPC eine neue, edle Aluminium-Karosserie kaufen. Das Lian Li PC-6099B besitzt vier Gehäuselüfter, zwei nach vorn durchgeschliffene USB-Anschlüsse, eine Thermometer-Anzeige, Leuchtdioden und eine transparente Seitentür. Damit wird das silberne PC-Gerüst zum Traum aller PC-Spieler. Auch wenn der Preis des PC-6099B mit rund 350 Euro nicht von Pappe ist, lohnt sich die Anschaffung für das federleichte Gehäuse allemal. Die vielen „Sieht das geil aus“-Kommentare bei der nächsten LAN lassen Sie den Preis hoffentlich schnell vergessen.

BERND HOLTSMANN



Schnapp dir den!

Weil wir so unglaublich nett sind, verlosen wir nicht nur den Shuttle XPC, sondern legen die folgenden Komponenten gleich mit drauf:

- Intel Pentium 4 2.533 MHz (533 MHz)
- Memory Solutions 512 MByte DDR333
- Asus V8420S/TD (GeForce4 Ti-4200)
- Maxtor Fireball 3 (30 Gigabyte, UDMA/133)
- CyberDrive DM 168D (DVD-Laufwerk)
- Microsoft Windows XP Professional

Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Stichwort: Shuttle X-PC, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC ACTION mit Ausnahme der Mitarbeiter von Microsoft, Shuttle, Intel, Maxtor, CyberDrive, Asus und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 11. November 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausbezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.



ALLES, WAS DU BRAUCHST!

Was sollten Sie für eine mehrtägige LAN-Party einpacken?

Headset Mit eingebautem Mikro und Kommunikationssoftware (www.rogerwilco.com, www.team-speak.org, www.battlecom.org) können sich Team-Mitglieder untereinander absprechen. Gutes Komplettangebot: Microsoft GameVoice, rund 40 Euro.

Chips Nur mit viel Nervennahrung kommt Stimmung auf wie beim WM-Endspiel.

Koffein In den frühen Morgenstunden fegen Kaffee, Coke oder Red Bull die Morgenmüdigkeit beiseite.

Alkohol Keine gute Wahl für PC-Spieler – macht träge, unkonzentriert und lenkt ab.

Sitzkissen Wenn Sie schon mehrere Stunden vor dem PC hocken, sollten Sie es sich wenigstens so bequem wie möglich machen.

Essenslieferanten Nur wer mehrere Menükarten zur Hand hat, macht alle Party-Teilnehmer glücklich.

Stabiler Monitoruntersteller Wenn Sie geradeaus gucken, sollten Sie den oberen Rand der Monitorfläche

sehen. Das Ergebnis: keine Nackenstarre am nächsten Tag.

Spiele Nur mit mehr als einem PC-Spiel macht eine LAN-Party richtig Spaß. Denken Sie daran, dass nicht jeder acht Stunden lang Warcraft oder Counter-Strike spielen möchte. Deshalb: besser vorher mit allen Teilnehmern absprechen.

Frischluff Alle 120 Minuten sollten Sie Ihren Lungen etwas Sauerstoff gönnen und das Zimmer durchlüften. Das beugt Kopfschmerzen und Müdigkeit vor.



Prinzessin Leia glänzt mit einer neuen Haarpracht – der zusätzliche Surround-Stirn-Dutt ist im Herbst der absolute Kracher.

Wer fühlen will, ..muss hören!

Wer ein Spiel „realistisch erleben“ will, braucht eine ordentliche Soundkarte. Wir haben neben der Audigy 2 fünf weitere Surround-Platinen getestet, die tüchtig auf die Ohren geben.

Lange Zeit war es beim Thema Soundkarten so ruhig wie in Westerwelles Wahlkampf-Zentrale nach der Bundestagswahl. Auf der Suche nach immer mehr Kilohertz-Werten, besserer Klangqualität und neuen Audio-Features haben die Platinenschrauber nach 5.1-Klang jetzt endlich ein neues Steckpferd: Dolby Digital EX. Wir haben einige Platinen der alten 5.1-Riege mit den neuen 6.1/7.1-Soundkarten verglichen. Als Leistungstest wählten wir die Demo des Ego-Shooters *Unreal Tournament 2003*, weil es dort mehrere Benchmark-Szenarien gibt, die besonders gut für Soundtests geeignet sind. Die so genannten Bot-Matches werden zum Beispiel in Echtzeit berechnet und erzeugen so ergebnisabhängige Soundeffekte. Damit haben wir endlich die Möglichkeit, die Leistungsbeeinträchtigung von 3D-Sound durch einen realen Spielebenchmark zu testen.

BILLIG IST NICHT IMMER GUT

Die Asound Soundkarte 6-Kanal von Alternate ist die günstigste Platine im Test. Für sie wurde der weit verbreitete CM18738/PCI-6ch-LX-Soundchip eingespannt, mit dem die Karte 5.1-Sound dekodieren kann. Der benötigte Software-Dekoder liegt in Form einer veralteten WinDVD-Version bei und ist abgesehen von den Treibern die einzige Zugabe zur nackten Karte. Über die Treiber können Sie nicht mehr als das Nötigste einstellen – die integrierte Steuerungssoftware der Karte lässt zum Beispiel nur zu, die Lautstärke der verschiedenen Kanäle zu regeln. Ein Vorteil für PC-Einsteiger: Unter Windows XP wird die Karte gleich erkannt und sofort eingerichtet. Eigene Treiber sind damit also unnötig. Der Klang der Asound-Karte war vergleichsweise schwach. Im Softwaremodus lieferte Sie nur mittelmäßige Werte und Klang. Als wir bei *Unreal Tournament 2003* den Modus „Hardware 3D Audio+EAX“ aktivierten, passierte leider gar nichts. Die Karte lieferte die gleichen Leistungswerte und den gleichen Klang. Da mittlerweile fast jedes Spiel 3D-Sound unterstützt, ist die Karte also nicht zu empfehlen.

„Es macht 8000M und ich kann es anfassen!“
Die Bots in Unreal Tournament 2003 haben ihre
ganz eigene Definition von Hardware.

WAS HEISST DAS?

EAX und A3D

3D-Soundbibliotheken, mit denen sich räumliche Klangwelten gestalten lassen

S/P-DIF

Sony/Philips Digital Interface, Standardschnittstelle zur Übertragung digitaler Audiodaten

Live!-Ware

Steuerungssoftware von Creative für die auslaufende SB-Live!-Soundkartenserie

Dolby Digital

Qualitativ hochwertiger Sechskanal-Soundstandard, der vor allem für DVDs verwendet wird

Dolby Digital EX

Erweiterung auf 6.1-Kanäle, bei der der zusätzliche Kanal über die Rück-Lautsprecher kodiert wird.

DER VORLÄUFER IST DOCH BESSER?

Die Muse 5.1 DVD von Hercules ist fast baugleich mit der Asound, verwendet den gleichen Soundchip, die gleichen Anschlüsse und auch die gleiche Softwaresteuerung. Allerdings kann Hercules auf der Ausstattungsseite punkten, denn zum Lieferumfang gehört die aktuelle Version von Power DVD 4.0, deren Neuwert bei 35 Euro liegt. Immerhin. Das Klingerlebnis fiel gleich aus, die Wertung aufgrund der Ausstattung nicht.

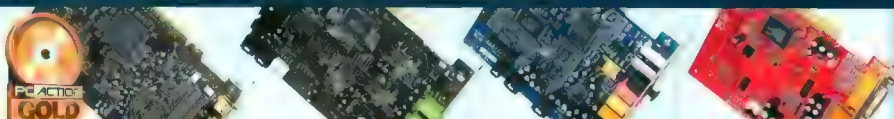
EINER GEHT NOCH!

Aus der Fabrik der Klon-Krieger kommt auch die Typhoon Acoustic 6. Diese besitzt wiederum das gleiche Platinenlayout und den CMI-8738-Chip. Ihre einzige Besonderheit ist ein separates Slotblech, auf dem sich koaxiale und digitale Ein- und Ausgänge befinden. Sehr nützlich sind die Anschlusskabel, die Typhoon für die Anschlüsse beigelegt hat. Außer den Treibern und dem 5.1-Software-DVD-Player bietet die Acoustic 6 aber kaum Neues.

DIE REINE MUSIKERFREUDE

Die DMX 6fire LT von Terratec ist dank ihrer hochwertigen 24-Bit/96-kHz-Wandlerbausteine besonders für Musiker und Audiophile interessant. Neben drei analogen Ausgängen für die 5.1-Wiedergabe gibt es optische sowie digitale Ein- und Ausgänge. Das Softwarepaket der Karte kann sich sehen lassen. Die sehr gute Steuerungssoftware wird von der Vollversion PowerDVD 3.0 und vielen nützlichen Sound-Programmen begleitet. Leistungstechnisch

SURROUND-SOUNDKARTEN IM PRAXISTEST



Produktname	Audigy 2	DMX 6fire LT	Fortissimo III	Acoustic 6
Hersteller/Preis	Creative/€ 150,- (00353) 14 38 00 00	Terratec/€ 129,- (02157) 8 17 90	Hercules/€ 69,- (09123) 9 65 60	Typhoon/€ 32,- (0681) 98 80 60
Info-Telefon				
Soundchip	Audigy2	ICE Envy 24	Crystal CS4624-CQ	CMI 8738/PCI-6ch-LX
Preis-Leistung	Befriedigend	Gut	Gut	Gut
Eingänge	Mic, Line-IN, CD-IN	Mic, Line-IN, S/P-DIF (optisch), CD-IN	Mic, Line-IN, CD-IN	Mic, Line-IN, CD-IN, S/P-DIF (opt., coax.)
Ausgänge	3 x Line-Out, MIDI, S/P-DIF	3 x Line-Out, S/P-DIF (optisch)	4 x Line-Out, S/P-DIF (optisch), Midi	3 x Line-Out, MIDI, S/P-DIF (opt., coax.)
Software-Bundle	Mediasource, Hitman 2, Sof 2	PowerDVD 3.0, Wavelab Lite 2.0	PowerDVD 4.0, Mediastation	WinDVD
Extras	Firewire-Schnittstelle (SP1394)	-	-	Optisches und koaxiales Anschlusskabel
3D-Sound-Schnittstellen	EAX Advanced HD, A3D 1.0	EAX 2.0, A3D 1.0	EAX 2.0, A3D 1.0	EAX 2.0, A3D 1.0
MIDI-Stimmen HW/SW	64/1.024	64/1.024	64/unbegrenzt	64/128
Max. Sample-Auflösung/Rate	24 Bit/96 kHz (192 kHz DVD-Audio)	24 Bit/96 kHz	20 Bit/48 kHz	24 Bit/48 kHz
Software-Optionen	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend
Dolby-Digital-Unterstützung	Dolby Digital EX 6.1	Dolby Digital 5.1	Dolby Digital EX 7.1	Dolby Digital 5.1
Spiegelgeschwindigkeit	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Hörprobe	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend
Wertung:	So viel auf so einer kleinen Platine: unsere neue Referenz 92%	Hochwertige Soundkarte mit dickem Softwarepaket 88%	Gute Allzweckkarte zu einem fairen Preis 86%	Guter Einstiegsgeräten mit vielen Anschlussoptionen 83%

liegt die Platine fast gleichauf mit der Fortissimo III von Hercules. Der Softwaresound klingt gut und lieferte im Test eine ordentliche 3D-Performance. Bei aktiviertem 3D-Hardwaresound kam es erwartungsgemäß zu Performanceeinbußen, trotz liefert die 6fire LT guten und realitätsnahen 3D-Sound.

NEU, SCHNELL UND GUT

Mit der Fortissimo III von Hercules haben wir die erste 7.1-Soundkarte im Test. Voraussetzung für die analoge Wiedergabe auf sechs Boxen und einem Subwoofer ist allerdings eine DVD mit dem neuen Soundstandard Dolby Digital EX und ein entsprechendes Boxensystem. Abgesehen von dem neuen Klangfeature verfügt die Karte über ein dickes Ausstattungspaket. Vier analoge Ausgänge, eine optische S/P-DIF-Schnittstelle sowie ein dickes Softwarepaket mit Dolby-Digital-EX-DVD-Player heben die Wertung der Karte. Dasselbe gilt für die umfangreiche Steuerungssoftware. Im Softwaremodus zählt die Fortissimo III zu den schnellsten im Testfeld – und bietet mehr als akzeptablen Klang. Bei eingeschaltetem 3D-Sound brach die Leistung um rund 30 Prozent ein. Dafür lieferte die Karte eine sehr realistische und überzeugende Klangumgebung.

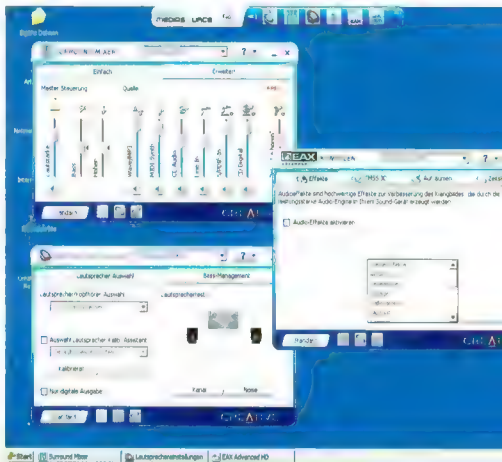
DIE TESTPREMIERE

Kurz vor Redaktionsschluss überließ uns Creative die neue Sound Blaster Audigy 2 zum Test. An der Unterstützung des EAX-Nachfolgestandards EAX Advanced HD hat sich zwar nichts geändert, dafür kann die Karte alle Ein- und Ausgänge mit 24 Bit/96 kHz verarbeiten. Besonders interessant ist die Unterstützung von Dolby Digital EX. Die Soundstandard-Erweiterung für DVD-Filme verwendet einen weiteren Lautsprecher hinter dem Hörer, dessen Signal aus den beiden Rückwärts-Kanälen errechnet wird. Viele Filme, unter anderem *Der Herr der Ringe: Die Gefährten*, unterstützen das neue 6.1-Soundformat bereits. Die Audigy 2 besitzt übrigens ein THX-Zertifikat. Auf der technischen Seite sieht es ebenfalls rosig aus: Die Audigy 2 kann Audio-DVDs in 24 Bit/192 kHz wiedergeben. Natürlich empfiehlt sich ein entsprechendes Boxensystem. Eine Augenweide ist die MediaSource-Software, die im Vergleich zu alten Lösungen etwas umfangreicher ausfällt. Die 3D-Leistung und die Soundqualität während unserer Tests glückte übrigens der Ur-Audigy. Es hat sich also nicht viel geändert. Für die Platine und die beigelegten Spiele *Hitman 2* und *Soldier of Fortune 2* wandern 150 Euro über den Tresen.

BERND HOLTMAHN

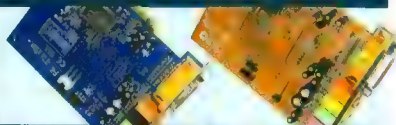
Was soll ich denn nun kaufen?

Brauchen Sie wirklich eine neue Soundkarte? Wenn Sie DVDs am PC schauen und ihn mit einem 6.1/7.1-Boxensystem aufrüsten wollen, sind Audigy 2 und Fortissimo III sicherlich eine gute Wahl. Die neuen 6.1- und 7.1-Funktionen benötigt eigentlich kein PC-Spieler, da sie nur für echte DVD-Fans gedacht sind. Dolby Digital EX ist als technische Weiterentwicklung vernachlässigbar, da es keine Spiele gibt, die den neuen Surround-Modus unterstützen. Wenn Sie die hohen Kosten zugunsten eines besseren DVD-Erlebnisses trotzdem nicht scheuen, sollten Sie allerdings auch daran denken, dass für Dolby Digital EX natürlich auch ein neues Boxensystem her muss. So stehen zusätzlich zur Karte noch beachtliche Investitionen für ein neues Mehrkanal-Soundsystem ins Haus. Was die Audigy 2 angeht, können Sie sich die 150 Euro sparen, wenn Sie bereits eine Sound Blaster Audigy besitzen. Der Soundchip der Audigy 2 wurde nur minimal verändert und lieferte bei unseren Klang- und Performance-Tests sogar die gleichen Ergebnisse. Die nützlichen Änderungen in der Bedienungssoftware und der Wandlerqualität sind zwar erwähnenswert, der Wechsel aber eindeutig nicht wert. Wer allerdings noch keine Audigy besitzt, holt sich mit der Audigy 2 das Flaggschiff moderner Soundkartentechnik ins Haus.



Die neue MediaSource-Software der Audigy 2 passt zu Windows XP und sieht so cool aus, man könnte meinen, dass sie auch Eiswürfel macht.

SOUNDKARTEN IM PRAXISTEST



Produktname	Muse 5.1 DVD	ASound Soundkarte 6-Kanal
Hersteller/Preis	Hercules/€ 29,- (09123) 9 65 80	Alternate/€ 19,- (06403) 90 50 10
Info-Telefon		
Soundchip	CMi 8738/PCI-6ch-LX	CMi 8738/PCI-6ch-LX
Preis-Leistung	Gut	Gut
Eingänge	Mic, Line-IN, CD-IN	Mic, Line-IN, CD-IN
Ausgänge	3 x Line-Out, MIDI,	3 x Line-Out, MIDI,
Software-Bundle	PowerDVD 4.0, Hercules Mediastation	WinDVD
Extras	–	–
3D-Sound-Schnittstellen	EAX 2.0, A3D 1.0	EAX 2.0, A3D 1.0
MIDI-Stimmen HW/SW	64/unbegrenzt	64/128
Max. Sample-Auflösung/Rate	16 Bit/48 kHz	16 Bit/48 kHz
Software-Optionen	Befriedigend	Befriedigend
Dolby-Digital-Unterstützung	Dolby Digital 5.1	Dolby Digital 5.1
Spielgeschwindigkeit	Gut	Gut
Hörprobe	Befriedigend	Befriedigend

Worthings: Sehr günstige Einstiegsplatine mit guter Ausstattung **80%** Die günstigste Karte mit schlechter Ausstattung **78%**

LEISTUNG: SOUNDKARTEN



Settings: Duron mit 1200 MHz, GeForce4 TI-4200 64 MB, KT266-Mainboard, Arbeitsspeicher 256 MB DDR, Windows 98 SE

Fazit: Die hochwertigen Karten brechen bei „Hardware 3D Audio + EAX“ leicht ein, da sie mehr Effekte berechnen können als die einfachen CMi-8763-Karten.

1&1 Internet.DSL

DSL

Highspeed-Internet mit bis zu 768 kbit/s!

Jetzt günstig in DSL starten!

Einsteiger-Aktion nur bis 31.12.02:

**DSL-Modems
für 0,- €*!**

Starten Sie jetzt mit 1&1 ins DSL-Highspeed-Internet!

Ob und wann Sie T-DSL nutzen können prüfen Sie am besten gleich im Internet.

Modem-Preis 0,- €, statt 199,90 €, nur in Verbindung mit einer Neuanmeldung zu T-DSL und 1&1 Internet.DSL 9,90 €/Monat inklusive 20 Freistunden im Monat; jede weitere Minute nur 0,5 Ct; 3 Monate Mindestvertragsauzeit; 1 Monat Kündigungsfrist T-DSL ab 9,99 € zu Ihrem bestehenden T-DSL-XXL-Anschluss. Einmaliger Bereitstellungspreis bei Selbstmontage 74,95 €.

1&1 ist der zweitgrößte Anbieter von DSL-Internet-Zugängen in Deutschland. Hunderttausende Kunden nutzen bereits 1&1 Internet.DSL und sind von der Schnelligkeit begeistert. Und von den vielen 1&1 Mehrwerten und den günstigen Tarifen – vom Zeittarif für 9,90 €/Monat* bis zur grenzenlosen Flatrate! Voraussetzung für die Nutzung von 1&1 Internet.DSL ist ein T-DSL Anschluss der Deutschen Telekom AG, durch den weitere Kosten entstehen. 1&1 meldet Sie auf Wunsch gerne dazu an und übernimmt alle Anmelde-Formalitäten.

DSL-Einsteiger-Aktion – nur bis 31.12.02:

Wer clever ist, bestellt jetzt 1&1 Internet.DSL mit T-DSL! Denn im Rahmen der großen 1&1 Einsteiger-Aktion gibt's bis zum 31.12.02 DSL-Modems für 0,- €*! Sie sparen bis zu 199,90 €*!

**Weitere Infos und Direktanmeldung unter
01 80/5 60 54 05 (0,12 €/Min.) oder im Internet:**

1&1

www.1und1.com/dsl

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, sollten Sie die richtige kaufen. Wir sagen Ihnen, welche.

GRAFIKKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Asus	AGP-V8460 Ultra Deluxe	08/02	02102-98990	€ 550,-	93%
Asus	AGP-V8460 Ultra	04/02	02102-98990	€ 465,-	90%
Leadtek	Winfast A250 Ultra TD	05/02	0031-36535578	€ 529,-	90%
Sparkle	SP7200T6 Platinum	10/02	06403-905010	€ 399,-	90%
MSI	G4T4600-VTD	05/02	069-408930	€ 529,-	90%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4600	04/02	0800-1815101	€ 499,-	90%
Asus	V8420 Deluxe 128 MB	09/02	02102-95990	€ 329,-	78%
Leadtek	G4T4600-0T64	07/02	069-408930	€ 225,-	89%
Asus	Winfast A250 LE TD	07/01	040-25170777	€ 230,-	88%
Asus	V8420TD 64 MB	07/02	02102-95990	€ 230,-	88%
Asus	V8440TD	06/02	02102-95990	€ 415,-	88%
Leadtek	Winfast A250 TD	06/02	0091-36535578	€ 399,-	88%
Visiontek	Xtasy Ti-4600 R	06/02	06403-905010	€ 569,-	88%
MSI	G4T4600-VTD	05/02	069-408930	€ 399,-	88%
Sparkle	SP7200T6	05/02	06403-905010	€ 539,-	88%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4400	04/02	0800-1815101	€ 399,-	88%
MSI	G3T1600 Pro-VTG	03/02	069-408930	€ 460,-	88%
Hercules	3D Prophet III Ti-500	01/02	09123-96580	€ 476,-	88%
Innovision	Tornado GeForce3 Ti-500	01/02	02779-1400	€ 409,-	88%
Asus	V8200 2D Deluxe	01/02	02102-95990	€ 322,-	88%
Leadtek	Winfast Titanium 500 TDH	01/02	0031-36535578	€ 500,-	88%
Creative	3D Blaster Ti-4200	08/02	0800-1815101	€ 260,-	87%
Hercules	Kabeon V900 Pro	10/02	08136-739331	€ 150,-	87%
MSI	G4T4600-0T64	06/02	069-408930	€ 225,-	88%
Asus	AGP-V8200 Deluxe	07/01	02102-95990	€ 311,-	87%
Innovision	Tornado G4 Ti-4200	07/02	05932-50650	€ 215,-	86%
PNY	Verito GeForce4 Ti-4400	06/02	02236-336310	€ 389,-	86%
Gigabyte	Maya Radeon 8500 Deluxe	05/02	040-25133040	€ 349,-	86%
Hercules	3D Prophet III Ti-200	01/02	0190-662789	€ 307,-	86%
Emic	HIS Radeon 8500 OEM	01/02	038828-970	€ 307,-	86%
Powermagic	Radeon 8500 OEM	01/02	05932-50650	€ 291,-	86%
Sparkle	Sparkle GF3 Ti-500	01/02	06403-905010	€ 434,-	86%
Gainward	Ultra/650 TV Golden Sam.	09/02	089-899990	€ 199,-	86%
Prolink	GeForce4 Ti-4200	08/02	02102-43970	€ 203,-	85%
Aopen	GF3Ti200-DV64	01/02	01805-559191	€ 317,-	85%
Hercules	3D Prophet 8500 128 MB	09/02	0190-662789	€ 360,-	84%
Emic/HIS	Excalibur Radeon 8500	05/02	06403-905010	€ 299,-	84%
Innovision	Tornado GeForce3 Ti-200	03/02	02779-1400	€ 220,-	84%
Sparkle	SP7200T2	09/02	06403-905010	€ 230,-	83%

SOUNDKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	Soundblaster Audigy 2	11/02	069-6699290	€ 150,-	92%
Terratec	DMX 6fire LT	11/02	02157-81790	€ 130,-	88%
Creative	SB Audigy Platinum eX	10/01	069-6699290	€ 348,-	88%*
Creative	Sound Blaster Extigy	04/01	069-6699290	€ 199,-	87%*
Hercules	Gamesurround Fortissimo III	11/02	0190-662789	€ 69,-	86%
Terratec	DMX 6fire 24/96	01/02	02157-81790	€ 256,-	85%*
Creative	SB Live! Player 5.1	06/01	069-6699290	€ 102,-	84%*
Hercules	Gamesurround Fortissimo II	07/01	0190-662789	€ 102,-	84%*
Hontech	Digital-XG Gold	07/01	01752-398800	€ 77,-	84%*
Leadtek	Winfast 6xSound	07/01	040-25170777	€ 66,-	84%*
Typhoon	Acoustic 6	11/01	0681-998060	€ 32,-	83%
Hercules	Muse 5.1 DVD	11/01	0190-662789	€ 29,-	80%
Alternate	Asound 6-Kanal	11/01	06403-905010	€ 19,-	78%

JOYSTICKS OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	HOTAS Cougar	04/01	0190-662789	€ 390,-	92%
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	€ 51,-	87%
Microsoft	Precision Pro	01/99	0180-5251199	€ 61,-	86%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	0190-662789	€ 51,-	80%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/99	069-92032165	€ 52,-	79%

JOYSTICKS MIT FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	€ 123,-	88%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro Shock	11/01	0190-662789	€ 51,-	85%
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	€ 102,-	81%
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-994670	€ 75,-	71%

GAMEPADS

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	€ 46,-	86%*
Typhoon	Cyber Voyager	11/01	0681-998060	€ 36,-	84%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-994670	€ 40,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	€ 59,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	€ 51,-	80%
Interact	Hornet Gamepad	11/01	01805-125133	€ 10,-	80%
Interact	HammerHead FX	11/99	01805-125133	€ 61,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	€ 36,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	€ 61,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	€ 66,-	79%
Interact	HammerHead	01/00	01805-125133	€ 46,-	78%
Pearl	Delta Commander RF	11/01	07631-3600	€ 61,-	78%
Thrustmaster	Firestorm 2	11/01	0190-662789	€ 15,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	€ 36,-	77%
Freemove	GamePad Delta	10/99	069-44089900	€ 70,-	77%

SPIELEMAUSE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	IFeel MouseMan	12/00	069-92032165	€ 66,-	83%
Microsoft	SW Dual Strike mit IntelliEye	02/00	0180-5251199	€ 66,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	€ 61,-	81%
Käma	Razer Boomslang 2000	02/00	0180-5004901	€ 102,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	€ 61,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	€ 51,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-5467570	€ 60,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	€ 92,-	73%

LENKRADSYSTEME OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	0190-662789	€ 102,-	83%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	€ 205,-	80%
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	0190-662789	€ 87,-	79%*
Microsoft	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	€ 92,-	79%*
Interact	Racing Wheel	11/01	01805-125133	€ 51,-	75%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	0190-662789	€ 92,-	75%
Saitek	R80 Sports Wheel	11/01	089-54612710	€ 31,-	71%
Saitek	R4 Racing Wheel	~	089-54612710	€ 92,-	71%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	€ 66,-	69%*

LENKRADSYSTEME MIT FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Force Feedback GT	11/01	0190-662789	€ 128,-	89%
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	€ 153,-	85%*
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	0190-662789	€ 178,-	84%*
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	€ 143,-	82%*
Logitech	WingMan Formula GP	11/01	069-92032165	€ 61,-	81%*
Logitech	WingMan Formula Force GP	11/01	069-92032165	€ 102,-	79%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	€ 153,-	78%*
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	0190-662789	€ 127,-	77%*
Typhoon	Real Force Wheel	11/01	0681-998060	€ 66,-	75%

17-ZOLL-MONITORE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	€ 573,-	87%
Miro	miroD1795 F	03/99	01805-228144	€ 388,-	82%
Viewsonic	PT775	03/99	0800-1717430	€ 536,-	81%
Elsa	Ecom Office	03/99	0241-6065112	€ 660,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	€ 306,-	74%

19-ZOLL-MONITORE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	€ 510,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	€ 660,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	€ 818,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	€ 616,-	77%
Wormrain Tonn	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	€ 501,-	72%

* abgewertet



PC Action Gold



PC Action Preisgipf

PC ACTION HOTLINES

PROBLEME MIT SPIELEN?

Spieler-Tipps-Hotline 0190 - 82 48 36* (täglich 8-24 Uhr)

ÄRGER MIT DER HARDWARE?

Hardware-Hotline 0190 - 82 48 35* (täglich 7-24 Uhr)

**You
are
too
intelligent
for
stupid
TV.**

**Follow
the **



Foto: action press



Hertzscherz?

Wenn der Super Bypass versagt oder eine IRQ-Blockade Ihrem Rechner einen Infarkt beschert, haben wir für Sie hier das passende Rezept.

Wenn der Rechner mehrmals am Tag kläglich dabei versagt, die besten Spiele laufen zu lassen, könnte es an einer falschen IRQ-Verteilung liegen. Viele Anwender glauben, dass, wenn sie eine Karte in den Computer stecken, bereits alles erledigt ist. Häufig vergessen sie, dass die Datenpakete von Grafikkarte oder Soundkarte mit denen anderer Komponenten (wie der Netzwerkkarte) auf dem Weg zur CPU miteinander kollidieren können. In diesem Artikel zeigen wir Ihnen, was Sie für einen reibungslosen Betrieb beachten müssen und welche Einstellungen im BIOS notwendig sind, um aus Ihrer Möhre alles herauszuquetschen.

TIPP NR. 1 IRQ-VERTEILUNG

Im PC-Sprachebrauch versteht man unter „IRQ“ elektrische Signale, die – von Hardwarekomponenten ausgelöst – über die physischen Verbindungen (INT-Leitungen) zur CPU geschickt werden. Dort ordnen sie die Verarbeitung an. Ein Prozessor verfügt jedoch nur über einen Eingang und daher ist ein Regler (PIC) dafür zuständig, die Anforderung der INT-Leitungen zu verwalten und ihnen Nummern zu geben. Alle modernen PCs haben 16 IRQ-Nummern. Das Problem liegt darin, dass viele dieser Nummern bereits für verschiedene Zwecke reserviert sind und für die Sound-Netzwerk oder eine andere PCI-Karte nicht zur Verfügung stehen. Wie die IRQ-Nummern letztendlich für die PCI-Slots verteilt sind, hängt von mehreren Faktoren ab.

TIPP NR. 2 IRQ-NUMMERIERUNGEN

Betriebssysteme wie Windows 2000 oder XP richten beispielsweise im ACPI-Modus alle PCI-Geräte auf demselben IRQ ein, obwohl auch

andere Leitungen frei wären. Hinzu kommen die Konfiguration im BIOS und die Verdrahtung, die ebenfalls dazu beitragen, die IRQ-Signale zu verteilen. Es empfiehlt sich daher, den Rechner wie vom Installationsprogramm vorgeschlagen im Standard-PC-Modus zu installieren, da es sehr schwierig ist, in einem laufenden System mit dem Geräte-Manager die IRQs neu zu verteilen.

TIPP NR. 3 MACH ES SELBST!

APIC funktioniert nicht mit jedem Mainboard reibungslos. Die Probleme treten meistens dann auf, wenn diese Funktion nicht richtig implementiert wurde oder der Geräte-Treiber diese Funktion nur unzureichend unterstützt. Das liegt oft daran, dass die Entwickler so etwas einfach vergessen. Daher ist es unumgänglich, die Internetseiten Ihrer Komponenten-Hersteller regelmäßig zu besuchen und dort alle wichtigen Treiber zu

laden. Es versteht sich von selbst, dass auch das Mainboard-BIOS auf dem aktuellen Stand sein muss. Aktuelle Treiber für den Chipsatz sind ebenfalls dringend notwendig, da dieser einen der wichtigsten Bausteine einer stabilen Konstruktion darstellt. Selbst Windows XP verfügt nicht mehr über die benötigten Treiber für aktuelle Chipsätze. Auch Windows 98 SE bereitet dem Benutzer Probleme, sofern er nicht einen IRQ-Routing-Miniport-Treiber installiert hat. Den gibt es für die meisten Chipsätze zum Download und er repariert den Fehler im IRQ-Management.

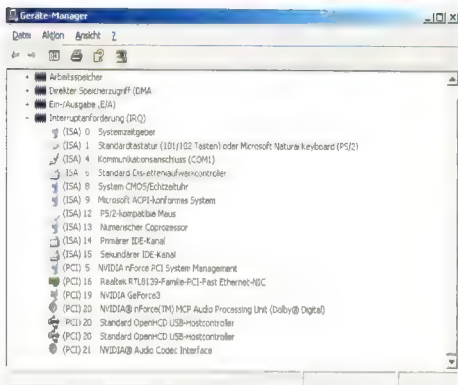
TIPP NR. 4 EHRE DEINEN SPEICHER

Viele Anwender betrachten den Arbeitsspeicher als eine stinknormale Komponente, der man keine besondere Aufmerksamkeit zu schenken braucht. Zu Unrecht, entscheidet doch dessen Qualität über die Stabilität und Funktionseffizienz Ihres Computers. In diesem Riegel legt das System alle für den Betrieb benötigten und berechneten Daten ab. Wenn es dort zu Fehlern kommt, weil das RAM fehlerhaft arbeitet, kommt es mitunter zu den berüchtigten Bluescreens, Hängern und tota-

IRQ-Settings

IRQ	Belegung
0	Systemtaktgeber
1	Tastatur
2	Programmierbarer Interrupt-Controller
3	Serielle Schnittstelle COM2
4	Serielle Schnittstelle COM1
5	Frei, oft Soundkarte (Soundblaster-Emulation) oder LPT2
6	Diskettenlaufwerk
7	Parallele Schnittstelle LPT1
8	Echtzeitsystemuhr
9	Frei (oft ACPI)
10	Frei
11	Frei
12	PS/2-Mausanschluss
13	Koprozessor (ab separat oder in CPU integriert)
14	Primärer IDE-Kanal
15	Sekundärer IDE-Kanal

In einem herkömmlichen System im PIC-Modus sind lediglich 16 IRQs (0-15) verfügbar, wovon die meisten schon verteilt sind.



Der „Advanced Programmable Interrupt Controller“ (APIC) ist dafür zuständig, dem System mehr als 16 IRQs zur Verfügung zu stellen. Sind die PCI-Slots richtig belegt, gehört das IRQ-Sharing der Vergangenheit an.

len Abstürzen. Besonders tückisch sind die so genannten Datenkorruptionen, bei denen erst Tage später der Schaden erkennbar wird, wenn die Datei geöffnet werden soll.

TIPP NR. 5 GEWUSST, WIE

Für die richtige Einstellung des Speichers gilt es sehr viel zu wissen und zu beachten. Im BIOS finden Sie die Optionen „CAS Latency“, „RAS Precharge“ (TRP) und „RAS to CAS Delay“ (TRCD). Diese verwalten die Latenzzeiten beim RAM-Zugriff. Die „CAS Latency“ (Column Access Strobe oder CL) ist vielen ein Begriff, da diese von den Herstellern zur Geschwindigkeitsspezifizierung verwendet wird. Sie sagt aus, ob es sich beim RAM um schnelle CL2- oder langsame CL2,5-Riegel handelt. Die als „RAS Precharge“ oder oft auch als „All Banks Precharge“ oder „TRP“ bezeichnete Option bestimmt, wie viele Takte lang eine Speicher-Reihe vorgeladen werden soll, ehe sie ausgelesen wird (3T/2T: T = Takte). „Active to Command Delay“ gibt die Zeit an, die der Chipsatz warten soll, um zwischen den Active-Kommandos zweier Speicherbänke umzuschalten. Die Option „Active to Command Delay“ entspricht „RAS to CAS Delay“ (TRCD) und kann auf 3T oder 2T gesetzt werden. RAM-Module sind vom Hersteller für ein bestimmtes Timing spezifiziert, das im SPD-EEPROM gespeichert ist.

TIPP NR. 6 DAS RICHTIGE TIMING

Wenn Sie lieber auf Nummer sicher gehen wollen, stellen Sie die RAM-Timings im BIOS auf die Einstellung „By SPD“. Diese „Speicher-Timing-Verwaltung“ lässt sich allerdings nur bei Markenmodellen problemlos umsetzen, da billige No-Name-Produkte häufig mit einem fehlerhaften oder falsch programmierten EEPROM ausgestattet sind. Wer daher am Speicher spart, muss sich die Mühe machen und ausprobieren, mit welchen Timings das System stabil läuft. Die Werte 2,5 bis 3,3 bei CAS Latency, RAS to CAS Delay und RAS Precharge sind sicher, aber auch langsam. Weitere kritische Speicheroptionen sind „Bank Interleaving“ (VIA-Chipsätze), „DRAM Command Rate“ (VIA-Chipsätze) und „Write Buffer Timeout Flush“ (Ali). Wer Probleme hat und nicht genau weiß, woher sie kommen, sollte diese Werte gemäß unserer Tabelle auf „sicher“ stellen.

TIPP NR. 7 DER SUPER BYPASS

Was gut klingt, ist in der Praxis leider eine Problemzone. Der „Super Bypass“ in den AMD-Chipsätzen ist nicht selten an schwerwiegenden Problemen beteiligt: beginnend bei der Installation des Betriebssystems bis zu plötzlich beendeten Programmen

BIOS-Einstellung

Benutzer sind durch die vielen Optionen im BIOS oft verunsichert. PC ACTION empfiehlt Ihnen die besten Einstellungen.

KT266/333/P4X266/333	Sicher	Schnell	PC ACTION empfiehlt
CPU Level 1 Cache	Disabled	Enabled	Enabled
CPU Level 2 Cache	Disabled	Enabled	Enabled
CPU L2 Cache ECC Checking	Enabled	Disabled	Disabled
SDRAM Configuration	By SPD	Manuell	By SPD
CAS Latency	2.5T	2T	By SPD
RAS to CAS Delay	3T	2T	By SPD
RAS Precharge	3T	2T	By SPD
Bank Interleaving	Disabled	4 way	4 way
Delayed Transaction	Disabled	Enabled	Disabled
PCI Master Read Caching	Disabled	Enabled	Disabled
PCI Latency Timer	0	64	32
AGP Date Rate	1x	4x	Auto
Fast Writes	Disabled	Enabled	Disabled
AGP Aperture Size	128M	128M	128M
DRAM Command Rate	2T	1T	2T

Mirce	Sicher	Schnell	PC ACTION empfiehlt
CPU Level 1 Cache	Disabled	Enabled	Enabled
CPU Level 2 Cache	Disabled	Enabled	Enabled
CPU L2 Cache ECC Checking	Enabled	Disabled	Disabled
SDRAM Configuration	By SPD	Manuell	By SPD
CAS Latency	2.5T	2T	By SPD
RAS to CAS Delay	3T	2T	By SPD
RAS Precharge	3T	2T	By SPD
DDRAM Autoprecharge	Disabled	Enabled	Disabled
Delayed Transaction	Disabled	Enabled	Disabled
Bank Active Time	6T	5T	6T
PCI Latency Timer	0	64	32
AGP Date Rate	1x	4x	Auto
Fast Writes	Disabled	Enabled	Disabled
AGP Aperture Size	128M	128M	128M
Fast Read to Write Turnaround	Disabled	Enabled	Disabled

SIS445/735/745	Sicher	Schnell	PC ACTION empfiehlt
CPU Level 1 Cache	Disabled	Enabled	Enabled
CPU Level 2 Cache	Disabled	Enabled	Enabled
CPU L2 Cache ECC Checking	Enabled	Disabled	Disabled
SDRAM Configuration	By SPD	Manuell	By SPD
CAS Latency	2.5T	2T	By SPD
RAS to CAS Delay	3T	2T	By SPD
RAS Precharge	3T	2T	By SPD
DRAM Background Cycles	Normal	1T	Normal
Delayed Transaction	Disabled	Enabled	Disabled
LD OFF DRAM RD/WR	2T	1T	2T
PCI Latency Timer	0	64	32
AGP Date Rate	1x	4x	Auto
Fast Writes	Disabled	Enabled	Disabled
AGP Aperture Size	128M	128M	128M
RAS Active Time	7T	5T	7T

Für die Stabilität des Rechners sind die Speichereinstellungen sehr wichtig. Im Zweifelsfall verwenden Sie die hier erwähnten langsamsten Einstellungen.

unter Windows. Daher sollten Sie diesen bei auftretenden Problemen im BIOS deaktivieren. Ein weiterer kritischer Kandidat ist die Verwendung der „Delayed Transaction“ bei Mainboards mit einer VIA-686G-Southbridge. Lassen Sie diese

einfach deaktiviert, da sie bei einem grafikorientierten System eh keine messbaren Vorteile bringt. Das gleiche gilt für die Option „Fast Writes“, die auf Nicht-Intel-Boards häufig auf dem AGP-Sektor instabil ist.

SASCHA A. PILLING/R. NEUMEIER

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 11/2002

☐ DVD ☐ CD-ROM

Fehlerbeschreibung:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

INSERENTENVERZEICHNIS

A1 Marketing GmbH	171
Activision Deutschland GmbH	26/27
Ak tronic Entertainment GmbH	123
Ascaron Publishing Software Vertriebs GmbH	103
CDV Software Entertainment AG	35, 51
Close Up	108/109
Codemasters GmbH	81, 87, 105, 99
Computec Media AG	75 118/119 117, 160/161
Deutsche Telekom AG	25
Eidos Interactive GmbH	2, 10/11
Electronic Arts Deutschland GmbH	31
Infogrames Deutschland GmbH	9, 68/69
Ingram Micro Deutschland GmbH	136/137
Jowood Productions Deutschland	77, 95
MTV Networks GmbH	159, 138
NBC Giga TV	173
Okay Soft	33
SMS Online GmbH	17
Take 2 Interactive Deutschland GmbH	180
TerraTec Electronic GmbH	5, 179
Vivendi Universal Interactive	23
Wanadoo Edition	125, 127, 129, 131, 133
WCom	65

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
www.activation.de	0 18 05-22 51 55	Mo-Sa 16:00-19:00 (nicht an Feiertagen)
	01 90-50 55 (Spieltipps)	
www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
	0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	
www.black-star.de	0 42 41-95 33 88	Mo-Fr 14:00-16:00
www.cryo-interactive.de	0 52 41 95 35 39	Mo-Fr 15:00-18:00, Sa, So 14:00-16:00
www.d.sney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 65 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
www.eqmont.de	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18:00-20:00
www.eidos.de	0 18 05-22 31 24	Mo-Fr 11:00-13:00, 14:00-18:00
	01 90-51 00 51 (Spieltipps)	
www.electronicarts.de	01 90-77 66 33	Mo-Fr 13:30-17:30
	00 49-22 1-97 58 25 55	Mo-Fr 13:30-17:30
	01 90-78 79 06 (Spieltipps)	24 Stunden täglich
www.empireinteractive.com	0 89-8 57 95 38	Mo-Fr 9:00-13:00
www.greenwood.de	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15:00-18:00
www.ikaron.de	02 41-7 70 15 20	Mo-Fr 15:00-18:00
www.infogrames.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
	01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	
www.innocom.de	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15:00-18:00
www.jowood.com	0 61 02 8 16 81 68	Mo-Fr 13:00-17:00
	0 61 02 8 16 80 68 (techn. Fragen)	
www.konami.com	01 90-82 46 94	Mo-Sa 8:00-24:00
www.magic-bytes.de	0 52 41-95 31 33	Mo-Fr 14:00-19:00
www.mattelmedia.com	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9:00-21:00
	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
www.microssoft.com/germany/support	01 88-5 67 22 55	Mo-Fr 8:00-18:00, Sa 9:00-17:00
www.m.dscape.com	02 08-9 92 41 14	Mo, Mi, Fr 15:00-18:00
www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
www.nep.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
www.ravensburger.de	07 51-86 19 44	Mo-Do 16:00-19:00
www.sega.de	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10:00-18:00
www.sierra.de	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9:00-19:00
www.software2000.de	01 90-57 20 00	Mo-Do 14:00-19:00, Fr 10:00-14:00
www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
www.sunflow.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
www.swing.games.de	0 21 31-4 06 64 99	Mo, Mi, Fr 16:00-19:00
www.take2.de	01 80-5 21 73 16	Mo-Fr 12:00-20:00
	01 90-87 32 68 36 (Spieltipps)	Mo-Fr 8:00-24:00
www.thq.de	01 80-5 00 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
	01 90-50 55 11 (Spieltipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
www.ubssoft.de	02 11-3 38 00 30	Mo-Fr 9:00-16:00
www.vid.de	0 40-89 70 33 33	Mo-Do 15:00-20:00
	01 90-5 89 70 33	
www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9:00-19:00
	01 90-51 56 16	

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet € 1,04/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?

Spieltipps-Hotline 01 90 - 82 48 36* (täglich 8-24 Uhr)

ÄRGER MIT DER HARDWARE?

Hardware-Hotline 01 90 - 82 48 35* (täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER
REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail:
leserbriefe@paction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC
ABO-SERVICE

Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:

Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Gellenpöth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

Stellvertreter des
Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Benjamin Bezold, Tanja Bunke,
Alexander Gellenpöth,
Joachim Hesse, Ahmet
Isçitürk, Christian Sauerweig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.),
Rene Brehme, Jasmin Sen,
Thomas Dziewiszek

Redaktion Hardware
Bernd Holtmann

Redaktionsassistent
Sascha Pilling

Redaktion Spielertipps
Florian Weidhase (Leitung),
Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe
Schmidt, Thorsten Seifert,
Andra von der Ohn, Stefan
Weiß, Ralph Wöllner

Layout
Roland Gerhardt, Carola Giese,
Paul Krügel, Florian Hannich,
Rene Weinberg

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus

Video-Abteilung
Michael Schraut (Ltg.),
Melanie Fickenschner,
Christoph Klapek,
Michael Neubig

Textchef
Michael Ploog

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer,
Claudia Brose, Esther Marsch

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Vivendi Universal Interactive
Gestaltung: Roland Gerhardt

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-1 00
Fax: 09 11/28 72-2 00

Vertriebsleiter
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Clossmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung),
Jeannette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Australien € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung
Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/8 82-8 82
Fax: 0 62 46/8 82-52 77
E-Mail: leserservice@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg,
ein Unternehmen der
schlott sebadus Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: +49 - 9 11/28 72 - 3 41
Fax: +49 - 9 11/28 72 - 2 41
E-Mail: jasmin.zemisch@computec.de

ANZEIGENLEITUNG
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 16 vom 1.10.2001

ANZEIGENBERATUNG
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
E-Mail: ina.willax@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de

Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

DATENÜBERTRAGUNG
ISDN PC: +49 - 9 11/28 72 - 2 61
ISDN Mac: +49 - 9 11/28 72 - 2 60

Manuskripte und Programme: Mit der
Versendung von Manuskripten jeder Art gibt
der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in
den von der Verlagsgesellschaft herausgegebenen
Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit
der Veröffentlichung kann nicht übernommen
werden. Unberücksichtigt, dass in PC Action ver-
öffentlichte Beiträge bzw. Datenblätter und
Programme sind Urheberrechtlich geschützt.
Jede Reproduktion oder Nutzung bedarf der
vorherigen ausdrücklichen Genehmigung des
Verlages. Die Benutzung und Installation der
Datenblätter erfolgt auf eigene Gefahr. Der
Verlag übernimmt für Fehler, die durch die

Benutzung der auf den Datenblättern enthal-
tenen Programme entstehen, keine Haftung.
Die Programme stellen keine Entwicklung
des Verlages dar, sondern sind Eigentum des
Benutzers. Für den Inhalt dieser Programme
sind die Autoren verantwortlich.
Lebhaftigkeit: Das Inhaltstypen wird ohne
Verwendung von Chlor zu 100 % aus Alltags-
material hergestellt und entspricht den Anforderungen
des Umweltbundes.
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich
für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen
und übernimmt keinerlei Verantwortung für
in Anzeigen dargestellte Produkte und Beesi-

stungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen
setzt nicht die Billigung der angebotenen
Produkte und Service-Leistungen durch
COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer
Anzeigenkunden, seinen Produkten oder
Dienstleistungen haben, möchten wir Sie
bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schriften Sie unter Angabe des Magazins
ind. die Ausgabe, in der die Anzeige erschei-
nen ist, sowie der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH,
Thorsten Szameitat

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (INWI), Bad Godesberg, Verkaufte Auflage 2. Quartal 2002: 100.849 Exemplare

ISSN/Pressepost: PC Action
wurden folgende ISSN- und
Vertriebskennzeichen zugewiesen:
ISSN 0946-6290 VKZ B 50027

PC Action wird
in den AWA- und ACTA-
Studien geführt. Erreichte
Reichweite: 590.000 Leser

Bei COMPUTEC MEDIA
erscheinen außerdem
Puls
KICK
NZONE
MCV
ZOOM

THRUSTMASTER®

(Alles im
Griff?)F1 Force Feedback
Racing Wheel

360 Modena® Force Upad

Force Feedback GT
Racing Wheel

Ferrari
Official Licensed Product

www.thrustmaster.de



PLATZ 1
W. Umme
aus UT 2003



PLATZ 2
Tommy Angelo
aus Mafia



PLATZ 3
Cate Archer
aus No One Lives Forever 2



PLATZ 4
Anonyme Strandmuschi
aus Beach Life



PLATZ 5
Tanja Bunke
aus Nürnberg

„WAT, WER BIST DU DENN?“-INDIKATOR

Ein unbekannter Alien aus UT 2003. An sich kein Grund, großartig bekannt zu sein. Doch der gute Mann wurde mitsamt der Demo-Version über schlappe 1,5 Millionen Mal aus dem Internet heruntergeladen. **314**

Wie Phoenix aus der Asche erklomm der Spaghetti fressende Hauptdarsteller aus dem Gangster-Epos Mafia die Populärstakala und ein Ende ist noch lange nicht in Sicht. Faszinierend. Deswegen gibt's hier: **842**

Fast zu schön, um wahr zu sein! Dieses von höheren Mächten geschaffene Geschenk Gottes ist der weibliche James Bond und schärfer als ein Teller Chili con Carne mit fünf Flaschen Tabasco. Oh Baby ... **769**

Es gibt sie zuhau, von der Playa Dorada bis zum Timmerdorfer Strand. Braun gebrannte Beach-Babes, die alle nur das eine wollen: Sonne tanken und Männer in den Wahnsinn treiben. String-Tanga stringelings: **194**

Eine computerspielende Masseuse! Sachen gibt's, die gibt's eigentlich gar nicht. Von den Qualitäten der 1a-Massage (0-Ton!) wollten wir uns dann aber doch nicht überzeugen lassen. Es war auch kein Freiwilliger aufzutreiben. **69**

FINGERFERTIGKEITSAKTOR

Kräftig! Hält seine Maybach-Kofferraumtrocken-Wumme sicher in der Hand und bedient den Abzug mit seinen dicken Prätzen überaus geschickt. Seine letzte Loverin hingegen musste mit einem Beckenbruch ins Krankenhaus eingeliefert werden. **6,5**

Kann nicht nur in Windeseile eine Pizza Quattro Stagioni betegen, sondern beherrscht obendrein seine 15 Schiefelisen besser als das Alphabet und knackt auch noch richtig schicke Autos in Sekundenschnelle. Irgendwie beeindruckend. **7,0**

Diese Frau muss einfach eine Granate sein, in jeglicher Beziehung, versteht sich. Sagt man so. Apropos Granate: Dies ist nur eine ihrer zahlreichen Waffen, selbst mit Pfeil und Bogen ist die gute Cate Archer firm. Gott, wie geil! **8,0**

Mmmmmmmmmmm! Durch ihre zarten Hände flutscht an einem Tag mehr Tirolo Nussöl, als eine funfköpfige Familie im Spanienurlaub verbraucht. Da Übung bekanntlich den Meister macht, gibt's hier eine herrlich ungelate. **4,5!**

Spielt am liebsten mit der Maus, hegt leichte Aversionen gegen Gamepads und beißt Plastikverpackungen stets auf. Pfu! Noch ein Wort zur Ausstattung: Hat serienmäßig sieben lange, zwei kurze und einen eingerissenen Fingernagel. **4,0**

„BOAAH, DEINE HÄNDE MACHEN MICH SO GEIL WIE ...“-DIVISOR

... die gummierten Haltegriffe von Onkel Alfreds Schubkarre. Immerhin kann W. Umme mit seinen Schmirgelpapier-Flossen in null Komma nichts aus einem stinknormalen Baumstamm einen Wohnzimmerchrank schnitzen. **0,5**

... wie eine labbrige Tiefkühlpizza aus der Mikrowelle. Aber welcher normale Mann steht schon auf Männerhände. Eben. Außerdem haben wir seinen Landsmännern und -frauen Nino de Angelo zu verdanken. Furchtbar! **1,5**

... zehn splüternackte Frisörsen in einem einzigen Wasserbett. Oder wie dein berühmter Kuss des Todes. Glaub uns, für dich scharfes Schätzchen würden wir glatt sterben. Na ja. Nicht wirklich. Aber fast. **7,0**

... wie dein schokolabrunder Luxus-Körper. Außerdem ist dein Knackarsch total geil und insgesamt bist du einfach heiß wie Frittenfest. Aber nimm beim nächsten Mal bitte diesen tontigen Fischerhut ab! Danke. **4,5**

... ja, das wüsste ich in der Tat auch mal gerne. Oder auch nicht? Egal! Sie hat uns aber verraten, „dass ihr Freund ihre Fingerfertigkeiten ziemlich geil findet!“ (0-Ton!). Bähäh, ist ja widerlich! **1,0**

FLINKER-FINGER-INDEX

4.082

3.929,33

2.050,67

366

276

Formel: „Wat, wer bist du denn?“-Indikator x Fingerfertigungsaktors : „Boaah, deine Hände machen mich so geil wie ...“-Divisor = Flinker-Finger-Index

Dönerbudenhits Vol. 1

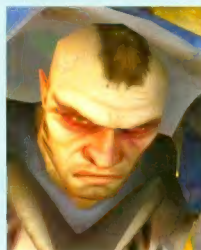


Windeln, Tampon-Proben oder luftdicht verpackter Gewürzschinken – in der PC-ACTION-Redaktion traf schon manch obskure Postsendung ein. Den Vogel abgeschossen hat diesen Monat Hobby-DJ und inoffizieller Plattenpapst Ahmet Isci-türk. In einer seiner vielen Schallplatten-sendungen fand sich doch tatsächlich das großartige Meisterwerk *Die Bouzouki-Klang durch die Sommernacht*. In welchem Puff DJ Putendöner auflegt, entzieht sich gottlob unserer Kenntnis.

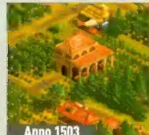
FUNDSACHE!

DEN KENN ICH!

Harald Fränkel kommt groß raus! Nur hat er davon bis vor wenigen Tagen noch gar nichts gewusst. In der Demo zu *UT 2003* spielt unser Dirty Harry scheinbar eine tragende Rolle, wie der Screenshot beweist. Sein Schicksal meint es allerdings nicht gut mit ihm – er wird ständig erschossen. Für die Aufklärung und den Screenshot bedanken wir uns aufs Allerherzlichste bei Leser Klaus Kahl.



IN LETZTER MINUTE*



Kling, Glückchen, klingelngeling! Weihnachten steht vor der Tür und säckeweise Spiele in den Läden. Was für Computerspieler das Beste zum Feste ist, verraten wir Ihnen in der nächsten Ausgabe. Vielleicht der Aufbaustrategiehammer *Anno 1503*? Das heiß ersehnte Echtzeitspiel *Age of Mythology*? Der Fußball-

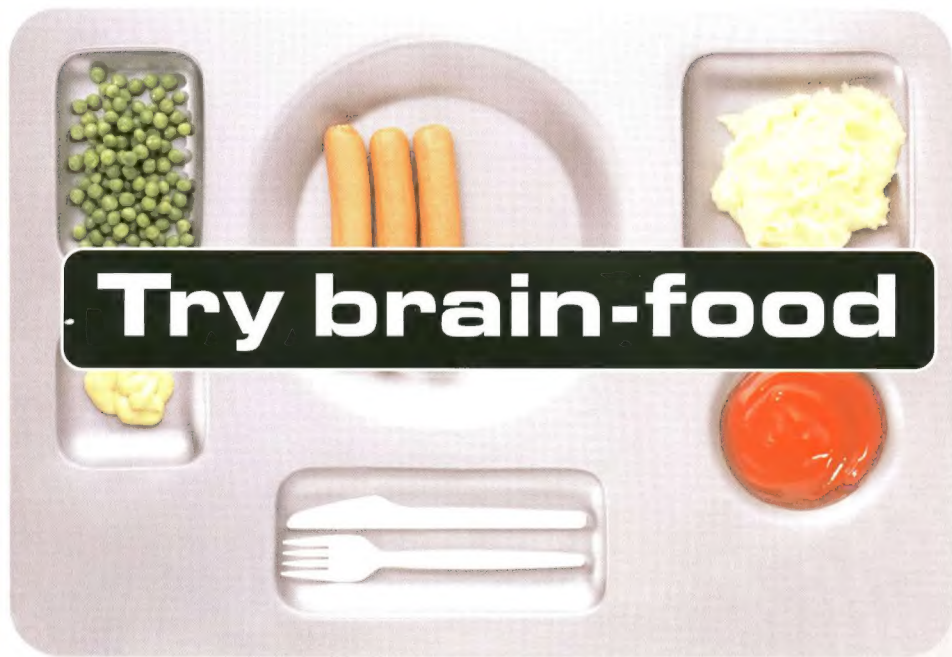
manager 2003? Oder doch der actiongeladene Agenten-Thriller *Splinter Cell*? Wir haben sie alle ausführlich getestet!

Außerdem ... Tipps und Tricks zu *Anno 1503*, *Splinter Cell* und vieles mehr!



* Alle Angaben ohne Gewähr

DIE NACHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 20. NOVEMBER 2002



Try brain-food



► GraphicsSystem
Mystify 440



► GraphicsSystem
Mystify 4200

► Mahlzeit! Wer mag schon Einheitskost? Füttern Sie Ihren Computer lieber mit so intelligenten Alternativen wie den leistungsstarken Grafikkarten Mystify 420, 440, 4200 und 4600. Der vielseitige Allrounder **Mystify 440** bietet mit GeForce4™ MX 440-Chip und 64 MB Highspeed-DDR-RAM ideale Werte für Office- und Grafikanwendungen. TV-Ausgang inklusive. Und die **Mystify 4200**, der Einstieg in die Oberklasse mit 256 Bit-GeForce4™ Titanium 4200-Chipsatz, beeindruckt mit erstaunlichen Special Effects, lebens-echten Animationen und realistischen Darstellungen bei 3D-Echtzeit-Games inkl. TV- und DVI-Ausgang. Intelligent oder? TerraTec finden Sie bei Atelco, Conrad, Karstadt, MediaMarkt, ProMarkt, Saturn, Vobis, im gut sortierten Fachhandel oder online zum Bestellen bei www.BPEXpress.de und www.amazon.de. Mehr Infos unter www.terratec.de.



MAFIA

„Action-Adventure-
Vergnügen der Extra-
klasse“
„Zwischensequenzen
von Kinoqualität“
Bravo Screenfun 9/02

„Mafia ist von der ersten bis zur
letzten Minute eines der besten
Spiele, die ich je gesehen habe.“
Gamesweb.com
„Ohne jede Übertreibung: Mafia
hat die beste Handlung, die ich je
in einem PC-Spiel erlebt habe.“
GameStar 09/02

„Ein wundervolles Spiel, voller
Dramatik und zum Zerplatzen
spannend!“
PC Games 10/02
„Die neue Action-Referenz“
„Eine der spannendsten Storys
der PC-Spielegeschichte.“
GameStar 10/02

„Das heißeste Actionspiel
des Jahres“ „Herausragend“
PC Action 09/02
„Mein Gott, was ist das
für ein geniales Spiel!“
Gamigo.de



„Eines der komplexesten und besten Actionspiele
aller Zeiten.“ Computer Bild Spiele 10/02



www.mafia-game.de